STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

NECROVISION

PC GURU

...ZÁG LEGOLVASOTTABB
...NJA

THE ELDER SCROLLS ONLINE

HAT OLDALAS TESZTBEN VESÉZZÜK KI A BETHESDA EDDIGI LEGNAGYOBB DOBÁSÁT. VAJON ONLINE IS MŰKÖDIK A VARÁZSLAT?

DARK SOULS II
HALJ MEG SZÁZSZOR!

LEGO THE HOBBIT
KÖZÉPFÖLDE KOCKAMÓDRA

NETHER
MÁR MEGINT TÚLÉLÜNK!

BF4: NAVAL STRIKE
TENGERRE, TATA!

AGE OF WONDERS III
A CSODÁK VISSZATÉRTEK!

BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

WAR THUNDER: GROUND FORCES

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL!

GRID AUTOSPORT

PC GURU 2014. 05.
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A PC GURUVAL

KERESD A WWW.PCGURU.HU OLDALON AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 FT	**15.490 FT**	**23.490 FT**
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 22.490 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ TIPPEK ÉS TRÜKKÖK
■ AZ I. VILÁGHÁBORÚ KICSIT MÁSKÉPP

Gurus webshop és dupla címlap!

A múlt havi intróban még csak pedzegettem, most viszont már „kézzelfogható" a dolog, hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok, már javában üzemel a **PC Guru Online webshopja**, ahonnan mostantól mindenki megrendelheti a kedvenc játékait. Vagy a gurus pólóját! Vagy a gyűjteményből hiányzó régebbi számokat! Áruházunk virtuális kapuit május 6-án tártuk szélesre, és az indulást igyekeztünk emlékezetessé tenni, így egészen jófajta akciókkal várunk minden olvasót. A **LEGO Marvel Super Heroes** PC-s változata például mindössze 4.990 forintért várja az érdeklődőket, míg a vadiúj **LEGO The Hobbit** *(tesztünk a 68. oldalon)* csak 7.990 forint, hogyha nálunk vásárolod. Persze ha nem kedveled a kockakalandokat, akkor sincs minden veszve, hiszen a nemrégiben debütált **Thief** reboot már 5.990 forintért beszerezhető, és a **Dark Souls II**-re is kedvezményesen csaphatsz le, mindössze 9.490 forintért! És ez még csak a kezdet, igyekszünk folyamatos akciókkal kedvezni vásárlóinknak, szóval érdemes sűrűn ellátogatni a shop.pcguru.hu webcímre!

Ami a magazint illeti, ismét 116 oldalon támadunk, címlapsztorink pedig a **The Elder Scrolls Online**, ami annyira megtetszett Chris kollégánknak, hogy először csak azt kérte, emeljük négyről hatra a teszt oldalszámát *(ritkán tesz ilyet, nekem elhihetitek!)*, majd azzal környékezte meg a dizájnerünket, hogy mi lenne, ha dupla méretű borítóval ünnepelnénk a legújabb MMORPG megjelenését. És így is lett, ahogy arról magatok is meggyőződhettetek, mikor kézbe vettétek az újságot; tényleg különleges címlapról van szó, hiszen a magazin történetében ez a második eset *(az elsőért keresd a 2013/04-es számot)*, mikor egy játék mind az első, mind a hátsó borítót elfoglalja.

Tartalom terén remélhetőleg most sem éri szó a ház elejét, hiszen az előzetesek és tesztek mellett igyekeztünk annyi segítséget összegyűjteni számotokra, amennyit csak lehetett. Chocho a **Dark Souls II** terén lát el mindenkit hasznos tippekkel, I{redenc pedig egy hatalmas **South Park: The Stick of Truth** útmutatóval igyekszik mindenkit rávenni egy második végigjátszásra.

Teljes játékunk ezúttal a **NecroVision**, egy meglehetősen akciódús FPS, ami az I. világháború és a németek által ránk szabadított démonok világába kalauzolja a játékosokat. A játékhoz jó szórakozást kívánok, és májusban is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Dark Souls II

Chocho elmerült a PC-s Dark Souls II világában, és alig tudtuk kihúzni onnan. Részletes teszt és tippek összesen 6 oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

The Elder Scrolls Online

Chris először tiltakozott, mondván nem akar több MMORPG-t látni, aztán alig tudta abbahagyni a játékot. Teszt 6 oldalon!

A HÓNAP ELŐZETESE

Nether

Manapság a túlélőjátékok jelentik a legnagyobb slágert, és wilson ezúttal az egyik ígéretesebb darabot mutatja be nektek!

Egy hónap múlva ilyenkor már mindenki a Watch Dogsot tolja. A sztori Chicagóban játszódik, egy olyan városban, ami eddig még nem nagyon szerepelt videojátékokban. Ha rajtad múlna, akkor melyik várost tennéd egy program helyszínévé, és miért...?

Bate

Nemrég Adácson jártam, ahol mosógépdobból készültek a köztéri szemetesek (de komolyan). Ezen felbuzdulva Adács névvel szeretnék egy logikai játékot, ahol teljesen oda nem illő dolgokból kellene végül használható tárgyakat készíteni. Kádból szánkó, meg ilyenek...

Miguel

Régóta nagy vágyam egy olyan játék, ahol egy adott város fotórealisztikus másában kocsikázhatnánk, például Százhalombattán, ahol 200 méteres tornyok várják az embereket, meg egy olajfinomító. Sajnos már el is készült, csak nem játékként: úgy hívják, hogy Google utcanézet.

Chris

A kézenfekvő Budapest helyett én Bugyira gondoltam, ahol egy rettentő vicces Leisure Suit Larry kalandjátékot képzeltem el. Már látom is lelki szemeim előtt, hogy milyen vicces párbeszédek pörögnének a képernyőn. A magyar verzióban persze...

JohnBart

Volt már pár hónapja egy gyanúsan hasonló kérdés, a válaszom pedig azóta sem változott: nyilván bármelyik magyar nagyvárost, egyrészt mert a kevés rendőr jól aládolgozna a GTA-szerű tombolásnak, másrészt pedig mert érdekelne, hogy festenének romba döntve.

Chocho

Kikérem magamnak, én a Wolfensteint fogom tolni, nem a Watch Dogsot! De hogy azért a kérdésre is válaszoljak, szívesen megnézném egy játékot, ami Phenjanban játszódik, mert ott legalább anélkül lehetne barangolni, hogy bárki hozzá merne szólni a karakteremhez.

wilson

Nan Madolban, a Temwen-sziget melletti, víz által körülvett kis településen, amit több mint 50 tonnát nyomó kövekből építettek fel, egy olyan helyen, ahol szó szerint egy kavics sincs, és senki se tudja, honnan a fenéből hozták az építőanyagot, vagy hogy egyáltalán miképp juttatták oda...

Midnite

Biztos mindenki izgalmas helyeket fog írni, ezért én a 2013 egyik legunalmasabb városa címet elnyerő Ottawát mondanám. A kanadaiak híresek arról, hogy a legilledelmesebb, legnyugisabb emberek a világon, kihívás lenne egy érdekes játékot helyezni a fővárosukba.

Mo

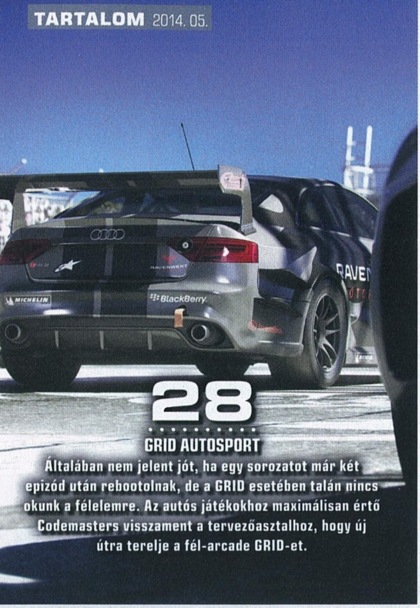
Priozerszk tökéletes helyszín lenne, ami Kazahsztánban van, de az orosz hadsereg használja rakétaelhárító rendszerek tesztelésére. Döbbenetes, hogy a városban civilek is élnek, ugyanakkor külföldi nem teheti be a lábát Priozerszkbe. Adná magát egy jó kis kémes sztori rögvest.

Lor

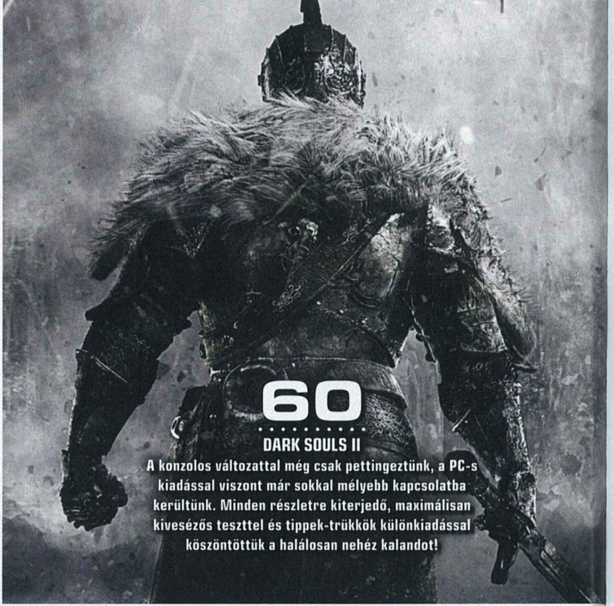
Moszkvát, talán mert mostanában túl sok orosz urban fantasyt olvasok, és mert remek szőnyegtextúrákat lehetne hozzá gyártani. Egy krimis, technokrata sztorit tudnék elképzelni marcona ruszki rosszfiúkkal, nanomatrjoskákkal, hagymakupolás high-tech miliőben.

Mahmud

Lelkes lokálpatriótaként nyilván Balassagyarmatra szavazok, ami pedig a műfajt illeti, a helyi Tesco parkolójában lezavart multikulturális bunyókat simán fel lehetne dolgozni egy verekedős játékban. A szuper és ultra kombókat persze konyakkal kellene feltölteni.



28
GRID AUTOSPORT
Általában nem jelent jót, ha egy sorozatot már két epizód után rebootolnak, de a GRID esetében talán nincs okunk a félelemre. Az autós játékokhoz maximálisan értő Codemasters visszament a tervezőasztalhoz, hogy új útra terelje a fél-arcade GRID-et.



60
DARK SOULS II
A konzolos változattal még csak pettingeztünk, a PC-s kiadással viszont már sokkal mélyebb kapcsolatba kerültünk. Minden részletre kiterjedő, maximálisan kivesézős teszttel és tippek-trükkök különkiadással köszöntöttük a halálosan nehéz kalandot!

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Indie-hírek
018 A Light In Chorus
019 Broforce
020 Borderlands: The Pre-Sequel!
022 Age of Decadence
024 Meridian: New World
026 Starpoint Gemini 2
028 GRID Autosport
030 7 Days to Die
032 The Vanishing of Ethan Carter
034 Nether
038 Overgrowth
040 War Thunder: Ground Forces
042 Kingdom Come: Deliverance

TESZT

046 Batman: Arkham Origins Blackgate
050 Warlock 2: The Exiled
052 The Elder Scrolls Online
058 Battlefield 4: Naval Strike
060 Dark Souls II
066 Age of Wonders III
068 LEGO: The Hobbit
072 Moebius: Empire Rising
074 Betrayer
084 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

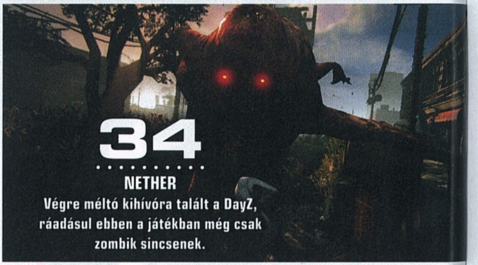
012 20 éves a The Elder Scrolls
064 Dark Souls II: Tippek-trükkök
076 South Park: The Stick of Truth útmutató

HARDVER

098 Hardverhírek
100 SteelSeries Sensei
101 Hardverbemutató
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

086 Második kör
088 Dot-A-lapok
090 DayZ rovat
092 Top 5 legjobb vétel
093 Nosztalguru
094 Gondolatébresztő
096 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



34
NETHER
Végre méltó kihívóra talált a DayZ, ráadásul ebben a játékban még csak zombik sincsenek.

52
THE ELDER SCROLLS ONLINE
Bejártuk egész Tamrielt, hogy megnézzük, MMORPG-nek is jó-e az Elder Scrolls.

68
LEGO: THE HOBBIT
Végre LEGO-videojáték formájában is a kincsrabló sárkány, Smaug nyomába eredhettünk.

DVD-TARTALOM

Hé tesó, kell egy kis TESO?

JÁTÉKVIDEÓK — ELŐZETESEK

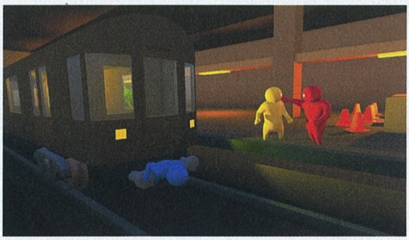
Tavasszal sem kellett panaszkodnunk arra, hogy kevés videoelőzetes érkezett, számtalan trailerből válogathattunk a DVD-mellékletünkre. Megleshetitek, hogy miképp fog festeni a technológia az új Alien-játékban, hogy milyen lesz egy mérkőzés a Blood Bowl 2-ben, illetve rácsodálkozhattok az első hivatalos Project CARS előzetesre is, melynek láttán szem nem maradt szárazon. Felnőtt olvasóinknak ajánljuk a The Evil Within új előzetesének megtekintését is, persze kizárólag sötétben.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Áprilisban is sikerült videotesztet rögzítenünk, méghozzá két remek játékból, melyekbe több tucat órát öltünk csak és kizárólag azért, hogy a lehető legrészletesebb teszttel tudjunk előállni nektek. Az első játék, ami mellől képtelenek voltunk elszakadni a Dark Souls 2 volt, Chocho éjt nappallá téve kaszabolta benne az óriási ellenfeleket. Chris sem unatkozott, hiszen a The Elder Scrolls Online miatt több napra eltűnt, majd egy hatoldalas olvasnivalóval és egy videoteszttel tért vissza a halandók közé.

TURKÁLÓ — RAZER GAME BOOSTER

Felhasználói programokat rejtő Turkáló rovatunkat ismét felfrissítettük a legújabb verziószámú szoftverekkel, melyek közt egyaránt találhattok hasznos és ingyenes vírusirtó programokat, képnézegetőket, valamint friss videokártya-drivereket. Ebben a hónapban a Razer Game Booster nevű progira hívjuk fel a figyelmeteket, aminek segítségével oly módon optimalizálhatjátok rendszereteket, hogy az a lehető legideálisabb legyen játékok futtatásához.



INGYENES JÁTÉK — GANG BEASTS

Májusi számunk DVD-mellékletére három ingyenes játékot tettünk fel a NecroVision mellé, melyek közül az első, a Gang Beasts ismerősen csenghet azok számára, akik figyelemmel követik „Ezzel játszunk" sorozatunkat a YouTube-on. A játék egy többszemélyes (akár nyolcan is játszható) verekedős program, amiben döbbenetes fizikai motor kapott helyet. Nemcsak egyszerűen üthetünk, hanem megragadhatjuk a másikat, felemelhetjük, és akár belevághatjuk a tereptárgyakba is!

ÍZELÍTŐ

DVD-mellékletünk kapacitását ebben a hónapban kénytelenek voltunk majdnem teljes egészében feláldozni teljes játékunknak: a NecroVision nem hagyott túl sok szabad helyet maga mellett. Ennek ellenére próbáltuk hasznosan feltölteni a megmaradt területet, több mint félórányi videoteszttel, játék- és filmelőzetesekkel, valamint frissített turkálórovattal pakolva tele a korong azon részét, amit nem az alternatív első világháborús lövölde foglalt le magának. Irány a lövészárok, katona!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

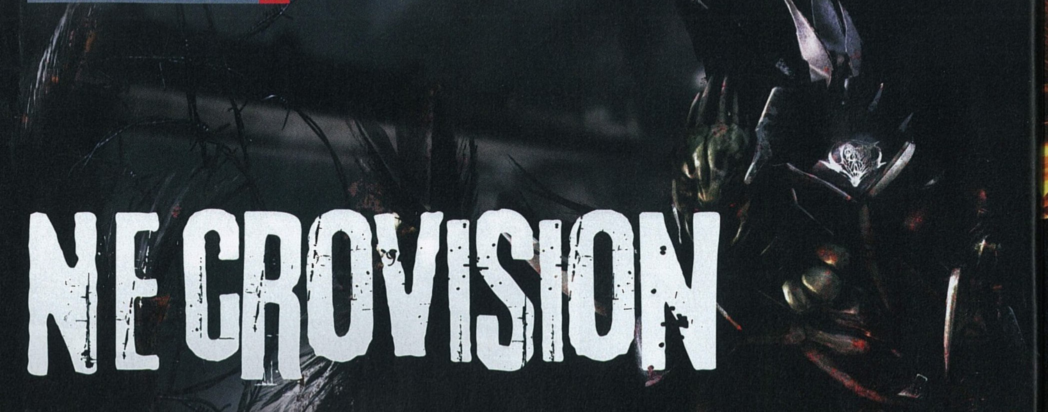
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: K2WDECB6

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. július 1-ig** érvényes.



NECROVISION

[ÍRTA TIKA] **HÖLGYEK ÉS URAK! MÚLT HAVI MELLÉKLETÜNK TAKTIKAI ALLŰRJEIT ELLENPONTOZANDÓ MOST EGY OLYAN ALKOTÁSSAL KÉSZÜLTÜNK, AHOL A STRATÉGIA CSUPÁN ENNYI: KAPJ A MANCSODBA EGY GÉPPUSKÁT, AZTÁN IRTS KI MINDENKIT – HA PEDIG ELFOGYNA A TÖLTÉNY, AKKOR RÚGD FEL ŐKET A HOLDIG!**

1916-ot írunk, javában tombol az első világháború, és ennek is a legvéresebb színterén teljesít szolgálatot Simon Bukner, egy amerikai származású katona. A somme-i pokolban, a nappalt éjszakává változtató hamu és por, a józan ésszel felfoghatatlan mértékű mészárlás közepette pedig egy újabb roham indul. A pusztító géppuskatűzben végül oda lesz minden remény, hogy ebből bármilyen társakkal megosztható harci cselekmény legyen, így aztán hősünk egyedül vág neki a senki földjén beinduló kalandnak. Eleinte csupán a lövészárok-háború borzalmaival szembesülünk: gáztámadások, bombázás, értelmetlen és kilátástalan harc, ahol nincsenek győztesek, csak félőrült túlélők. Aztán felbukkan az első élőhalott, majd újabb és újabb démoni lények tűnnek fel, és fény derül a sötét titokra. A németek Zimmermann nevű tudósa halottakon kísérletezik, sőt úgy tűnik, hogy valaki megnyitott egy átjárót, ahonnan borzongató lények egész serege tör elő, hogy pusztulást hozzon a világra. Ám mindez semmi ahhoz a felfedezéshez képest, hogy a föld alatt folyik egy másik háború vámpírok és démonok között, és bizony utóbbiak állnak nyerésre…

HALÁLBÁL

A Necrovision természetéről sokat elárul, hogy az a lengyel brigád, amely életre hívta, épp a People Can Fly stúdióból kiábrándult srácok köré épült. A hajdani Painkiller alkotóiról van tehát szó, s így aztán a stílus nem is lehet kérdéses. Sok szörny, elmebeteg környezet, aprítás, vágás, zúzás és robbantás, no meg mázsányi lőszer, szóval az FPS-ek kvintesszenciája elevenedik meg a szemünk előtt, ami valljuk be, sosem rossz előjel. A megjelenés óta eltelt időnek hála most már a DX10-es verzió és a maximális felbontás, no meg az Ultra részletesség sem lehet akadály, hogy a fejlesztők beteg vízióit a megfelelő minőségben kapjuk vissza. A fizika egy kicsit „dadogós” – a leomló falak, törmelékek helyett javaslom, hogy koncentráljatok arra, amiben az alkotás valóban erős, ez pedig a halál ezer arca. Nem viccelek, ilyen mennyiségű variációt még nem láttam az emberi élet kioltására, és mindnek külön neve van. A fejberúgás például a Soccer Star, két gyors bajonettszúrás stílusosan a Herr Doctor, a levegőbe felrúgott áldozat és a gyors shotgunlövés pedig a Flying Duck. Az iménti lista csupán homokszem a tengerből; felgyújthatsz, ásóval lefejezhetsz, szuronyra felcsavarhatsz bárkit, és akkor még nem beszéltünk a leszakadó végtagokról, szétrobbanó fejekről, no meg hogy sokszor szó szerint térdig gázolunk a hullákban.

A TÖRTÉNELEM ISMÉTLI ÖNMAGÁT

A környezet, és itt főleg az első világháborús állapotok megjelenítésére gondolok, kellően sötét és hátborzongató, s néha bizony egészen elképesztő jelenetekkel is találkozunk, mert a németek is küzdenek a zombiáradattal. A Return to Castle Wolfenstein áthallás persze megkerülhetetlen, a náci tudós, a szuperfegyverek és a germán várkastély/erőd kombinációját finoman szólva is lenyúlták a lengyelek, bár a történet a közepétől egy egészen furcsa fordulatot vesz, aminek a következtében vámpírfegyverekkel osztjuk majd a halált. Amúgy a háború véres abszurditását remekül tolmácsolják az imitt-amott felbukkanó búcsúlevelek, üzenetek, amelyeket a katonák hátrahagytak. A

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
The Farm 51

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 256 MB VGA (nVidia GeForce 6800), 1 GB RAM, 8,5 GB HDD

INFO

A Necrovision eredetileg 2009 májusában jelent meg, kizárólag PC-re, az 1C kiadó gondozásában.

Változatos ellenfelekben és teljesen agyament fegyverekben természetesen most sem lesz hiány!

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavasztól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a DVD tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Akik a tavaly decemberi teljes játékunkkal, a Painkiller: Hell & Damnationnel jól szórakoztak, ezt is garantáltan élvezni fogják, hiszen csak a téma más, maga a műfaj, a hangvétel és a tempó ugyanaz – ez is igazi darálós lövölde, ahol egyáltalán nem kell gondolkodni!

legjobban sikerült szakasz egyértelműen a játék első fele, ahol a lövészárok-háború és a tömegével ébredő holtak kontrasztja még nem olyan éles, és a pályák is az első világégés pusztító könyörtelenségét adják vissza. A zene kifejezetten hangulatos aláfestést biztosít, és Simon rendszeres kommentárjai néha már-már a jó öreg Duke-ot idézik, mert bizony egy-egy szaftosabb gyilkolást egészen jó poénokkal told meg a főhősünk.

RUN 'N GUN ÉS MAE GERI

Logikai feladványok vagy bármi egyéb zavaró tényező nélkül ez egy roppant őszinte Painkiller-adaptáció, úgyhogy csak néhány gázmaszkbegyűjtés és pár jól látható helyre kitett kapcsoló/kulcs akasztja meg a cselekményt egy-egy pillanatra. Fegyverek terén a karabélytól (van távcsöves, szuronyos, és puskagránáttal megtoldott verzió) a géppisztolyig minden akad, azon pedig ne agyaljunk sokat, hogy az 1918-ban rendszeresített MP18 miként került a két évvel korábbi idősíkba, mert a második szakaszban a vámpíroknál már az FN90-re hajazó egykezes darab is szabványkellék. Az alvilágban nekromataként hullákat éleszthetünk fel, a pengés kesztyűvel pedig tüzet, dárdalövedékeket is eregethetünk a marcangolás közben. Persze aki inkább a lőfegyveres csapatritkításért rajong, jobb, ha tudja, hogy csak a fejlövés igazán hatékony, és a kombókat is csak ez pörgeti fel rendesen, úgyhogy célozzatok pontosan, pukkanjanak a koponyák!

A telepítéshez szükséges kódot a DVD-tasakra nyomtatva találjátok meg, aktiválásához olvassátok el a leírásunkat!

A műfajban megszokott, hogy a háborús arzenál teljes skáláját (már ami a kézifegyvereket illeti) magával cipeli a főhős. Hozzáteszem, hogy akár két golyószórót is a hónunk alá csaphatunk, amiből talán már sejthető, hogy a harcrendszer sem hétköznapi. Van két mancsunk, puskánál nyilvánvaló, hogy mindkettő foglalt – igen ám, de ha pisztolyt választunk, akkor a másik máris üres, nosza, markoljunk fel még egy pisztolyt vagy egy gyalogsági ásót, de ugyanígy lámpás, bajonett, kézigránát is kerülhet a pracliba. Innentől az egér megfelelő oldali gombja kezeli külön-külön a bal és

jobb marokban látható fegyvert, e mellé jön még a rúgás (patás állatok megirigyelhetnék az erejét), továbbá egy pazar közelharci mozdulat, ami a puskatust a szemben álló arcához préseli, illetve szurony esetében szívműtétet hajt végre. Az időt lassítani is lehet, s ez remek gondolat, ha épp tizenöt élőhalott akarja kirántani főhősöd belső szerveit. Sok taktikázásra nincs szükség, én azt mondom, hogy egy ásóval a legtöbb szakasz leküzdhető, viszont minden pályán akad egy méretesebb entitás, hívhatjuk boss-fightnak is, na, ide érdemes megspórolni néhány puskagránátot, vagy egy rakat lőszert a sorozatlövőkhöz.

NE HAGYD KI!

A nehézségi foktól függő háromféle befejezés nyilvánvalóan kellemes újrajátszhatósági faktort jelent, ráadásul még néhány elborult challenge pályát is sikerült a lengyel srácoknak összeütni, továbbá a multiplayerben is összecsaphatnak az élőhalottak a vámpír- és emberkatonák seregével. Jelzem, elborult egy látványvilágra készüljetek, tehát Painkiller-rajongók előnyben lesznek, a többiek pedig próbálják ki, hogy milyen egy nehéz nap után hazaérve felrúgni és ásóval feldarabolni néhány élőhalottat. Rekreációs célokra tökéletes. Jó szórakozást!

Leállt a Gamespy, nyugdíjba mennek a régi játékok

Április elején futótűzként terjedt a hír, hogy egyszer és mindenkorra leállítja a **GameSpy**-hálózatot annak jelenlegi tulajdonosa – és ezúttal tényleg nem kacsáról volt szó. A legendás GameSpy 1996 óta üzemelt, és még napjainkban is kedvelt választás volt a játékfejlesztők körében, ha relatíve olcsó, jól működő, rengeteg tapasztalattal rendelkező multiplayer szerverparkot kellett találni. A GameSpy azonban nem állta ki az idő próbáját, az ezredforduló után egyre kevesebb ügyfelet tudott szerezni, annak ellenére, hogy olyan játékok mögött dolgozott, mint a Red Dead Redemption konzolos változata, az ArmA-sorozat második és harmadik epizódja, vagy épp a Street Fighter 3: Third Strike Online Edition. A GameSpy egész pontosan május 31-én költözik át az örök vadászmezőkre, és sajnos rengeteg játékot magával ránt. A veszteséglistán a Crysis 1 és 2, valamint a Vietcong-sorozat is szerepel. Jó hír azonban, hogy több kiadó is hajlandó új rendszerre átállítani korábban publikált termékeiket: a halált a Borderlands, a Civilization 3 és 4 PC-s kiadása is el tudta kerülni, és még az Electronic Arts is beadta a derekát, hogy a Battlefield 2, a Bad Company 2 és a Battlefield 2142 felhasználói se maradjanak hoppon.

A Quake-fanatikusok által alapított cég története során több mint 800 játékot, és megszámlálhatatlanul sok játékost szolgált ki. Először 2000-ben cserélt gazdát, mikor az IGN felvásárolta: a médiabirodalom egészen 2012-ig üzemeltette a videojáték-magazinként is funkcionáló GameSpy-t, és csak 2012 augusztusában adták el a multiplayer hálózatot a Glu Mobile-nak. A magazin hivatalosan 2013 februárjában szűnt meg, május 31-én pedig örökre búcsút inthetünk a felejthetetlen logónak és a mögötte tevékenykedő gépseregnek. Nyugodjék békében!

Ilyen játékokat ne készíts Kínában

A kínai kormány kihirdette azon szabályokat, melyeket minden egyes külföldi videojáték-készítőnek be kell tartania, amennyiben árulni szeretnék portékáikat az országban. A továbbra is kísérleti jellegű, kizárólag egyetlen városra szorítkozó tilalomfeloldással kapcsolatos utasítások sok meglepetést nem tartogatnak azoknak, akik tisztában vannak az ország politikai berendezkedésével. Szigorúan tilos olyan játékokat megjelentetni, melyek reklámozzák vagy pozitív színben tüntetik fel a droghasználatot és az erőszakot (viszlát, GTA), melyek sértik vagy inzultálják mások jogait (GTA...), az ország kultúráját, vezetőit, területi integritását. Ezenkívül nem lehet szektákat hirdetni, de azonnali tiltással jár a szerencsejáték bármilyen formában való ábrázolása is. Jó hír, hogy az engedélyeztetés szélsebes, az illetékesek 20 napon belül elbírálják a pályaműveket, azonban a cenzorok előtt nem csak az alapjátéknak, de minden hozzá tartozó, a jövőben megjelenő kiegészítőnek (például a DLC-knek) is meg kell méretniük magukat.

ÉRKEZŐBEN:

05.09 | PC, PS3, X360

Bound by Flame

A francia Spiders stúdió nevéhez kifejezetten sok játék köthető: bár egyik se váltotta meg a világot, és a szűkös erőforrásaik miatt nem is vehették fel a versenyt a műfaj nagyágyúival, még így is otthagyták a nyomukat a kaland- és szerepjátékok kategóriájában. Most is az utóbbit próbálják erősíteni a májust nyitó **Bound by Flame**-mel, amelyben egy démon által megszállt főhős igyekszik megmenteni magát és a világot.

05.20 | PC, PS3, PS4, X360, XBO

Wolfenstein: The New Order

Az Activision legutóbbi, nem éppen színvonalas próbálkozása után új kiadóval és új fejlesztővel próbál visszakerülni a köztudatba a szebb napokat is látott Wolfenstein-sorozat. A kizárólag egyszemélyes kampányt tartalmazó, a multiplayerrel szerencsére egyáltalán nem foglalkozó **The New Order** hátrahagyja a második világháborút, hogy a gonosz harmadik birodalommal ezúttal a 60-as években küzdjön meg.

05.27 | PC, PS3, PS4, X360, XBO

Watch Dogs

Bár az első kézből való élményszerzés mind a minimum négy lehetőségéről lecsúsztunk, még így is valamenynyire magabiztosan jelenthetjük ki, hogy a kora nyári kínálatban nincs a **Watch Dogs**nál nagyobb volumenű játék. Évek óta készül, rengeteget ígért, és a Ubisoft is úgy kezeli, mint a következő nagy sorozatot, amely meghatározhatja a kiadó jövőjét - május végén kiderül, bejön-e a számításuk!

06.03 | PC

WildStar

A zárt bétateszttel rajtunk kívül álló okok miatt sajnos nem volt túl sok időnk játszani, de a visszajelzések alapján a már minimum fél év késésben lévő **WildStar** összekapta magát, és ez lehet az MMORPG-kre szakosodott NCSoft-istálló következő nagy dobása – űr sci-fi furcsa és viccesen kinéző figurákkal, tarka világgal, és persze a műfaj összes fontos kellékével, havidíjas kiadásban.

KÉSZÜL, DE MEGJELENNI LEGHAMARABB CSAK JÖVŐRE FOG AZ INJUSTICE FOLYTATÁSA: ISMÉT VEREKEDNI FOGNAK A DC-KARAKTEREK!

DayZ-klónt készít a SOE is: jön a H1Z1

A Sony Online Entertainment is szeretne egy szeletet a túlélős játékok egyre hatalmasabbra duzzadó tortájából: ők is elkészítik a maguk DayZ-variánsát, ráadásul F2P-alapon. A meglehetősen furcsa című **H1Z1** története szerint az Egyesült Államokat egy ismeretlen eredetű vírus támadja meg, amely rövid idő alatt szinte a teljes lakosságot élőholttá változtatja. Maga a játék 15 évvel az incidens után kezdődik, és egyetlen célja van, a túlélés. Miben más ez, mint a DayZ? Elsősorban a méretekben: a SOE egy olyan perzisztens világgal készül, ahol játékosok ezrei ugorhatnak rá a teljesen eltérő szabályrendszert használó szerverekre, örökre szóló nyomot hagyva azok világában. Van, ahol nem lesznek törvények és mindenki azt csinál, amit akar; máshol az együttműködés, a közös túlélés lesz a hangsúlyos; ha akarsz, lehetsz egyszerű farmer is, aki kereskedéssel tartja fenn magát. A „megjelenés" ráadásul nincs is messze : a korai hozzáférés hamarosan indul!

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

Hihetetlen, hogy már majdnem négy év telt el a Civilization V megjelenése óta: az idő szalad, főleg, ha kiváló kiegészítők gondoskodnak arról, hogy gyorsan teljen. A már több mint két évtizede zakatoló Civilization-gépezet ezen a téren ismét felülmúlta magát, hiszen mind a 2012-es Gods & Kings, mind a tavalyi Brave New World fontos és alapvetően kiváló bővítménye volt a Civ V-nek – ám már itt volt az ideje a váltásnak, amit ezúttal nem egy számozott rész hoz el, hanem egy önállóan futó epizód. A már idén ősszel megjelenő **Beyond Earth** pontosan ilyen: alapjait a Civ V adja, valójában viszont minden idők egyik legjobb stratégiai játékának, a szintén Sid Meier jegyezte Alpha Centaurinak a lélektani folytatása - mivel annak jogai még mindig az Electronic Artsnál vannak, ezért a Firaxis és a 2K inkább saját brandet épít. A Beyond Earth éppen ezért sokkal több, mint egy sima Civilization-kiegészítő. Bár játékmenetének legfontosabb elemeit a legendás sorozat adja, témája már nem az emberiség történelmének újraélése. Fajunk elhagyta a Földet, és megkezdte a naprendszer felfedezését és kolonizálását.

A játék elején te is egy ilyen csapatnak vagy a része: ki kell választanod, hogy melyik vezetőt képviseled, össze kell raknod az űrhajód, ki kell választanod a legénységed, dugig kell tömnöd a raktárakat, aztán le kell szállnod egy idegen bolygón, reménykedve, hogy nem rögtön egy húsevő szörny gyomrában landolsz. A Beyond Earth egyik legfőbb újítása ez a kiszámíthatatlanság; a startkor hozott döntéseken múlik, hogy milyen körülmények várnak a bolygón, illetve a bolygókon, hiszen idővel egynél több planétát is az uralmad alá hajthatsz, és ezek között még kapcsolatot is kiépíthetsz. A Beyond Earthben persze ennél több is van, de erről már inkább csak később, egy minden részletre kiterjedő előzetesben mesélünk!

A lapzártánkat megelőző héten bejegyeztette a Just Cause 3 doménjét a Square Enix: már eddig is tudtuk, hogy folytatást kap az ultrasikeres sorozat, és az se volt titok, hogy az Avalanche Studios 2011 óta készít sandbox játékot a Square-nek, de hivatalosan sosem jelentették be. Talán ez lesz az idei E3 egyik nagy, bár meglepetést egyáltalán nem okozó bejelentése?

Azt már megszokhattuk, hogy a nagyvállalatok mindent levédetnek, és esetenként teljesen furcsa találmányokat is bejegyeztetnek, de azért erre mi sem voltunk felkészülve: a Sony egy olyan szenzort talált fel, amely a szádban lévő nyálat elemzi! A szabadalom egy olyan érzékelőt ír le, amely figyeli a páciens érzelmi állapotát a nyálban lévő enzimek és hormonok vizsgálatával.

Egy nap leforgása alatt a kért összeg több mint dupláját kalapozta össze a Kickstarteren az Eve Online történelmét összefoglaló könyv. A még idén megjelenő kötet célja, hogy a tíz éves MMORPG legendás eseményeit, karaktereit és incidenseit elmentse az utókornak, hiszen az izlandi EVE Online hírhedt arról, hogy olyan dolgok történnek benne, mint sehol máshol.

Hivatalos és napra pontos megjelenési időpontot kapott a már minimum egyszer eltolt Dragon Age: Inquisition. A sokkal szebb napokat is látott sorozat harmadik epizódja a Witcher 3-at beelőzve, még idén a boltokba kerül, egész pontosan október 9-én. A Frostbite 3 hajtotta szerepjáték PC-re, PS3-ra, PS4-re, X360-ra, Xbox One-ra érkezik, lezárva azon események láncolatát, melyet az első, majd a meglehetősen csúnyán teljesítő második felvonás indított el.

ALIG PÁR NAPPAL A PC-S DARK SOULS II MEGJELENÉSE UTÁN EGY JAPÁN NAGYVÁLLALAT FELVÁSÁROLTA A FROMSOFTWARE-T!

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Alicia, tiéd a szívünk!

http://www.alonsomartin.mx/hfa/

Ha tudni akarjátok, milyen egy jó Kickstarter kampányfilm, nézzétek meg a **Heart Forth, Alicia** című gyöngyszem videóját, és garantálom, hogy beleszerettek. A mexikói Alonso Martin 2007 óta építgeti művét, amely egy igazi szerelmeslevél a 90-es évek metroidvania gyűjtőnéven emlegetett RPG-ihez, olyan alapművekhez, mint a Castlevania vagy a Zelda-címek, gyönyörű, a legszebb 16- és 32 bites időket idéző grafikával és játékmenettel. A játékban egy Alicia nevű harcos varázslólányt terelgetünk, akinek egy ismeretlen világon kell átverekednie magát, hogy hazataláljon, és megállítson egy gonosz szellemet. Az évszázadokon átívelő történet azonban bizonyos pontokon, cselekedeteinktől függően megszakad, és kikacsint világunkra, amelyben a Nő éli meg a sztori egyes aspektusait, élőszereplős filmetűdök formájában. Alonso munkája akkora léptékű, hogy most már kérnie kellett a közösség segítségét, hogy profi társakat maga mellé véve befejezhesse munkáját. És megkapta: a kért 60 ezer dollár két nap alatt összejött, e sorok írásakor már túlléptük a 135 ezret is, ami azt jelenti, hogy Macumae Manami (Mighty No. 9, Mega Man) is beszállt a komponálásba, a játék NewGame+ móddal és Challenge pályákkal is bővül – és még hol a gyűjtés vége... A tervek szerint a Heart Forth Alicia 2015 májusában jelenik meg a Starbound mögött álló Chucklefish kiadásában, PC mellett Macre, Linuxra, PS4-re, és talán Vitára is.

A bennünk lakozó szörnyeteg

http://www.alwayssometimesmonsters.com/

Tönkrementél, a munkád befuccsolt, a háziúr kilakoltatott, életed szerelme az ország túlfelén épp arra készül, hogy másvalakivel kösse össze az életét. Te mit tennél? Ne siesd el a választ, mert a Vagabond Dog játékában megpróbálhatsz rálelni! Az **Always Sometimes Monsters** hőse a fenti alapszitu után felkerekedik a keleti partról, hogy a nyugati partra érve megakadályozza az említett nászt. Útja során megannyi emberrel találkozik, tucatnyi döntéshelyzetbe kerül, és hogy mi lesz a történet vége, az csak rajtad áll. Egy „harc nélküli RPG-ről" van tehát szó, mely a grafikai stílusát is tekintve kicsit olyan, mintha a To The Moon lenne nyakon öntve egy halom morális választási lehetőséggel. Az érdekesnek és izgalmasnak tűnő játék május 25-én jelenik meg a Devolver Digital gondozásában, és már megvásárolható a Steamen.

Építs új hazát!

http://www.imagineearth.info/

A 30. században járunk, a Föld erőforrásai kimerültek, bolygónk végveszélybe került. Az egyetlen reménysugarat természetesen a kolonizálás jelenti – és itt jössz Te a képbe, hiszen az **Imagine Earth** egy városépítő cím, amelyben egy teljes planéta betelepítése a cél. A játék azonban nem egy SimCity klón, hiszen itt egy viszonylag kisméretű, háromszögletű mezőkre szabdalt gömbfelületen kell a különféle modulokat a lehető legideálisabban elhelyezni, kikerülve a kézenfekvő csapdákat (gyárat ne építs lakóházak mellé és hasonlók), így tehát inkább a taktikai, stratégiai érzékedre és az előrelátásodra, előre gondolkodásodra van szükség. A két német fiatalember alkotta Serius Brothers alkotása egy meglepően érett, átgondolt alkotás, erről pedig magatok is meggyőződhettek, ugyanis a srácok megnyerték az Intel Level Up díját a legjobb szimulációs demó kategóriában, így a cucc próbaverziója felkerült a Steamre, ahol persze később a teljes játék is megvásárolható lesz (van DRM-mentes változat is). A végleges mű egyébként az 5-10 órás kampány mellett sandbox módot és időlimites kihívásokat is tartalmaz majd, és ahogy említettem, már most egészen kiváló szórakozást nyújt, ráadásul pazarul is fest.

Szuper mágnesfiú

http://www.magneticbynature.com/

A utahi egyetemisták által alapított Team Tripleslash bemutatkozó játéka a szívatós platformjátékok sorát bővíti – ám platformok nélkül. Az indusztriális stílusú, valóban látványos és hangulatos játék robot főhősével úgy kell átszáguldanunk a csapdákkal bőven megtűzdelt pályákon, hogy megfelelő időben aktiváljuk a ránk szerelt (bennünk lévő / minket alkotó) mágnest, melynek mezője, illetve a vonzás-taszítás törvénye lendít tovább bennünket. A srácok kickstarteres gyűjtése sikeres volt, így a **Magnetic by Nature** májusban már meg is jelenik, első körben Ouyára, az exkluzivitás lejárta után pedig PC-re, Macre és Linuxra is. Előrendelést már felvesznek, a standard verzió 8 dollárba kerül, a későbbi összes DLC-t is tartalmazó extra kiadás pedig 15 dollárt kóstál.

ÁPRILIS 17-ÉN MEGJELENT A BROKEN RULES ÚJ JÁTÉKA, A SECRETS OF RAETIKON, 10 EURÓS, ILLETVE 10 DOLLÁROS ÁRON.

Játékot a streamről!

http://nuclearthrone.com/

Nem, nem elírás a cím: a Vlambeer készülő játéka nemcsak a Steam korai hozzáférés programjában vásárolható meg, hanem a streamelésben élenjáró Twitch hálózatán keresztül is! A **Nuclear Throne** azonban nem csak ezért különleges: a roguelike akciójáték, amelynek mutáns hősei egy posztapokaliptikus világ trónjáért harcolnak, a közösség teljes bevonásával készül: minden kedden és csütörtökön, magyar idő szerint délután kettő és hat között a fejlesztők közvetítik a játék kódolását, a nézők pedig beleszólhatnak a látottakba, az arra érdemes visszajelzéseket aztán a srácok beépítik a termékbe. Aki tehát előfizet a Vlambeer Twitch-csatornájára, nyomon követheti egy játék elkészítésének teljes folyamatát. Ha pedig a hivatalos oldallal összekapcsoljátok a Twitch-fiókotokat, az első havi előfizetés mellé megkapjátok a Steam-kulcsot is. Érdekes kezdeményezés, egyben izgalmas lehetőség azok számára, akik bele akarnak pillantani egy játék elkészítésébe.

PC-re kibővül a Shattered Planet

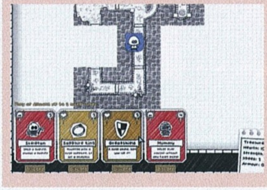
http://www.kitfoxgames.com/

A Kitfox Games roguelike stratégia/akció/RPG játéka nemrég jelent meg mobileszközökre, mikrotranzakciós free-to-play címként, ám a csapat PC-re egy prémium kiadást készít. A **Shattered Planet**ben egy klónt terelgetünk a tudomány nevében, akinek elpusztult bolygók romjai között kell kutakodnia, a zsáner alapvetései szerint, azaz véletlenszerűen felépített pályákon négyzetről négyzetre lépve felszedni mindent, amit talál, és megölni mindenkit, aki szembejön. A halál végleges, ám új klónunk elődje felfedezéseinek birtokában jobb statokkal és kezdőcuccokkal, így nagyobb esélyekkel indulhat új kalandokra. A játék az ismerős receptet kellemes külsővel és remek humorral dobja fel, sok popkulturális utalással. A PC-s verziót viszont a srácok alaposan kipofozzák: a nagyobb felbontás mellett kapunk napi kihívásokat, amelyekkel megszerezhetjük a felszerelés vásárlásához szükséges kristályokat, az utunk során hozzánk szegődő állatkákat is klónozhatjuk, ha valamelyikük a szívünkhöz nő (a mobilverzióban rájuk is a permadeath keserű sorsa vár), és persze ez már nem F2P cím lesz. A Greenlight kampány e sorok írásakor is tart még.

Építs saját dungeont hősödnek!

http://gambrinous.com/games/dungeoneering/

E havi kedvencem mindenképpen a dublini Cole Larkon alkotta egyszemélyes indie stúdió, a Gambrinous zseniális kis szösszenete, a **Guild of Dungeoneering**, amely egy érdekes koncepcióból nőtt ki egészen szórakoztató alkotássá. A játék alapjaiban egy roguelike akció/RPG – a csavar azonban az, hogy a játékos nem a hőst alakítja, hanem a véletlenszám-generátort! A GoD indításakor kapunk egy kockás lapot, rajta egyetlen pályaszakasszal és egy hőssel, plusz öt random kártyát. Ezek közül kell hármat kijátszanunk; a kék lapok segítségével újabb folyosókat és termeket helyezhetünk el a „füzetben", a sárgákkal



ezekbe lootot, a pirosokkal pedig szörnyeket telepíthetünk. Amint végeztünk, kalandozó hősünk automatikusan lép; ha kincset talál, felszedi, ha felszerelést, magára ölti, javítva ezzel a statjait, ha pedig ellenségbe botlik, megküzd vele. Az építkezős lapok kivételével minden kártyának van egy ára; a cuccosokhoz Hope kell, amit a dögök leöléséért kapunk, utóbbiak kijátszásához pedig a körök elején kapott Dread szolgál „fizetőeszközként", így jól át kell gondolnunk a stratégiánkat, és megtervezni lépéseinket (emberkénket például a kincsek okos elhelyezésével csalhatjuk egy bizonyos irányba). Célunk természetesen az, hogy a kalandort minél tovább életben tartsuk, és minél több lootot bezsebeljünk – no meg hogy túléljük a bossokat, akik egy bizonyos idő elteltével beszállnak a buliba, és szintén automatikusan lépnek. A játék tényleg borzasztóan addiktív – ha nem hiszed, próbáld ki, hiszen a hivatalos oldalon online játszható vagy letölthető demót is találsz, és ha tetszett, meg is vásárolhatod 10 dollárért, és persze irány a Greenlight is, mert megérdemli!

Traverser: kalandos dimenzióváltás

http://gatlinggoatstudios.com/projects/1

A fiatalokból álló svéd Gatling Goat Studios első játéka egy kellemesen kinéző, lopakodós- és puzzle-elemekkel bőven megpakolt kaland, amely egy disztópikus városban játszódik. A település két részből áll: az alsó, mérgező miazmától terhes, bűnözőktől hemzsegő térfélen robotoló munkások termelik meg a levegőt, amelyet a felszínen élő felső tízezer belélegez. Az éltető elem szétosztását, sőt a gravitáció szabályzását is a Vállalat felügyeli és végzi – csak utóbbi segítségével, speciális kapukon keresztül lehet közlekedni az egymást tükröző városrészek között. Hősnőnk Valerie Bennet, egy **Traverser**, aki képes eme utazásra, gravitációs kesztyűjével pedig tárgyakat mozgathat; a célunk nyilván egyfajta világmentés lesz, őrök mellett lopakodva, különféle feladatokat megoldva. Az eddig látottak alapján a grafika kellemes, a hangulat remek, úgyhogy mindenképpen érdemes figyelemmel kísérni a projektet.

Érkezik Pixel új játéka!

http://www.playism-games.com/games/keroblaster/

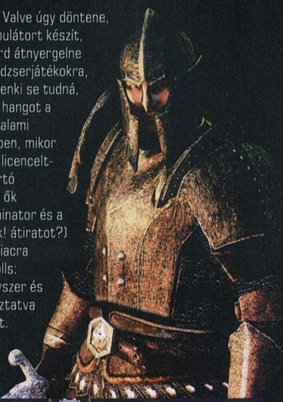
Akinek bejött a Cave Story, az karikázza be a naptárban május 11-ét, hiszen ekkor jelenik meg a legendás játék szerzője, Amaja Daiszuke, alias Pixel új alkotása, a **Kero Blaster**. A játék úgy grafikájában, mind zenei világában és persze játékmenetében magán viseli tervezője keze nyomát, így ismét egy retró stílusú, oldalnézetes platformert kapunk kalandelemekkel, melynek főhőse egy antropomorf béka, akinek cége teleportkapuit kell megpucolnia a szörnyektől egy szabadon fejleszthető fegyverrel. A Studio Pixel alkotása iOs-re 5 dollárért lesz elérhető, a PC-s verzió ára 8 dollár.

SIKERES VOLT A DEAD SYNCHRONICITY GYŰJTÉSE, SŐT A PLUSZ CÉLT IS SIKERÜLT ELÉRNI (+2 KARAKTER, +3 HELYSZÍN).

20 Éves
a The Elder Scrolls-sorozat

[ÍRTA **WILSON**] **A felnőttkort két éve már elérte, a második évtizedét viszont csak májusban töltötte be az Elders Scrolls-sorozat, a nyugati szerepjátékok legsikeresebb és legmeghatározóbb szériája, aminek számtalan kalandot, élményt, és átjátszott hónapot köszönhetünk.**

Ha holnaptól a Valve úgy döntene, hogy fociszimulátort készít, vagy a Blizzard átnyergelne az amerikai focis menedzserjátékokra, egészen biztos, hogy senki se tudná, milyen szavakkal adjon hangot a döbbenetének. Pedig valami ilyesmi történt 1994-ben, mikor az addig kizárólagosan licencelt- és sportjátékokat gyártó (gondoltad volna, hogy ők csinálták az egyik Terminator és a Reszkessetek, betörők! átiratot?) Bethesda Softworks piacra dobta a The Elder Scrolls: Arena című RPG-t, egyszer és mindenkorra megváltoztatva a műfaj és a cég sorsát. Azóta húsz év telt el, és a Bethesda manapság úgy ismert, mint a nyugati szerepjátékok királya, amely csak ritkán, több éves szünetekkel hajlandó a nagyközönség elé állni, amikor viszont kiad valamit, megáll az élet, a padlóra kerül a GDP-termelés, és emberek millióinak szűnik meg a magánélete. Huszadik születésnapját ünnepli a The Elder Scrolls-sorozat, és nem csak a Bethesda, de mi is ünneplünk, visszatekintve a sorozat legfontosabb, de nem feltétlenül a legjobb állomásaira.



THE ELDER SCROLLS: ARENA

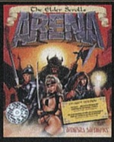
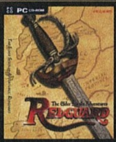
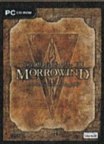
Vajon miként hívhatnak egy játékot arénának, mikor az az egyik kiugróan egyedi funkciója, hogy minden idők leghatalmasabb játékterét kínálja, s hatmillió négyzetkilométeres területével még létező országoknál is nagyobbnak bizonyult? A magyarázat egyszerűbb, mint gondolnánk: az Arena eredetileg nem szerepjátéknak indult. Szó se volt benne Elder Scrollokról, hatalmas istenségekről, és még csak a világ megmentéséről se, csak hokiról, fantasy köntösben – a Bethesda ugyanis nem sokkal az Arena kitalálása előtt fejezte be a Hockey League Simulatort. Habár időtálló remekműnek nehezen volt nevezhető, de az ott szerzett tapasztalatok és ötletek ott maradtak Vijay Lakshman koponyájában, aki egy NCAA-játékkal kezdett a stúdiónál, és onnan küzdötte fel magát produceri, majd vezető tervezői státuszba. Ám Lakshman és örökös tettestársa, a vezető programozói pozíciót betöltő Julian Jensen sem úszhatta meg az ekkor javában dúló szerepjátéklázat, amit olyan sorozatok indítottak el, mint a Bard's Tale, vagy épp az Ultima, és persze az egy évtizeddel korábban kiadott D&D.

> *Csak remélni tudjuk, hogy az amúgy kiváló Elder Scrolls Online nem jelenti az egyszemélyes ES-epizódok végét.*

Az Arena ötlete is ettől a párostól, egész pontosan Lakshmantól származik, aki egy Rutger Hauer filmből, a Hús és vérből merített ihletett: egy olyan játékot képzelt el, ahol a főhős egy gladiátor, aki egy fantasybirodalmat bejárva gyűjti a skalpokat, a társakat és a hírnevet. Az egésznek

A Skyrim tájainál csak egy dolog volt gyönyörűbb: a játékhoz megálmodott tengernyi, meseszép koncepciórajz, amivel egy komplett albumot is sikerült megtöltenie a Bethesdának.

ELDER SCROLLS-LELTÁR

					
The Elder Scrolls: Arena *(1994)* MS-DOS	**The Elder Scrolls II: Daggerfall** *(1996)* MS-DOS	**An Elder Scrolls Legend: Battlespire** *(1997)* MS-DOS	**The ES Adventures: Redguard** *(1998)* MS-DOS	**The Elder Scrolls III: Morrowind** *(2002)* Windows, Xbox	**The Elder Scrolls Travel: Stormhold** *(2003)* Java
The Elder Scrolls Travels: Dawnstar *(2004)* Java, okostelefon	**The Elder Scrolls Travels: Shadowkey** *(2004)* N-Gage, okostelefon	**The Elder Scrolls IV: Oblivion** *(2006)* Windows, PS3, X360	**The Elder Scrolls Travels: Oblivion** *(2006)* Java, okostelefon	**The Elder Scrolls V: Skyrim** *(2011)* Windows, PS3, X360	**The Elder Scrolls Online** *(2014)* Windows, PS4, XONE

A Knights of the Nine-nal, majd az annál sokkal monumentálisabb Shivering Isles kiegészítővel tért át végleg a Bethesda a tartalmas, egyedi karakterekkel, történettel, esetenként saját kis világgal rendelkező letölthető tartalmak gyártására.

keretet a Hockey League Simulator rendszere adott volna, csak itt nem Wayne Gretzkyt kellett volna a csapatba édesgetni, hanem mondjuk a mournholdi „Kretost, a Sötétet". Maguk a küzdelmek éppen ezért mindig egy zárt, arénaszerű helyszínen, vagy egy katakombában zajlottak volna.

A tervezőpáros nem tudta, hogy ezt miként lehetne történetbe foglalni, de ez nem zavarta őket abban, hogy elkezdjenek egy komplett, történelemmel és karakterekkel rendelkező világot megálmodni hozzá, annak ellenére, hogy az egész tulajdonképpen egy agyatlan akciójáték lett volna. Aztán ahogy egyre jobban dagadt a küldetésekkel teletömött zsák, egyre hangsúlyosabbá váltak a mellékesebb feladatok, úgy született meg a döntés, hogy az Arena ne akció-, hanem szerepjáték legyen. Egy ekkora váltás, főleg a fejlesztés közepén még manapság is katasztrofális végeredménnyel járna (kivéve, ha a végtelen mennyiségű időből és pénzből gazdálkodó Blizzardról van szó), de a Bethesda szerencséje az volt, hogy a licencelt játékok miatt teli volt a kassza, maga az Elders Scrolls-csapat pedig nem volt nagyobb 8-12 főnél. Mindenki besegített a másiknak, mindenki tisztában volt azzal, ki és mi csinál, és mindenki egyformán lelkesnek bizonyult – de arra senki, főleg a játékosok nem készülhettek fel, hogy mennyire monumentális is lesz a végeredmény.

Hüledeztünk, mikor két évtizeddel később elvesztünk a Fallout 3 világában, mikor motorral, kisrepülővel keresztül-kasul bejártuk San Andreas államot, az Arena viszont már évekkel korábban túllicitált mindenkit. Hatmillió négyzetkilométeres területe elképzelhetetlenül hatalmas. Összehasonlításképpen: Skyrim 41 négyzetkilométeren terül el, és még így is hosszú hetekre elegendő tartalmat kínál. A monumentális mérethez persze csalni kellett: a városokat leszámítva minden azokon kívül lévő terület procedurális generálással született, vagyis a számítógépek előre rögzített értékek alapján állították elő a vadregényes vidéket és az azokon található ezernyi barlangot, katakombát. A döbbenetes számokra azért is volt szükség, mert az Elder Scrolls Online-t leszámítva az Arena az egyetlen olyan TES-epizód, amiben Tamriel teljes kontinense szerepel. El lehetett jutni Cyrodiilba, a birodalom

A kézzel összerakott Morrowind végleg leszámolt a széria sablonokból felépített, felejthető, néha bántóan lélektelen karaktereivel, saját kis sztorival rendelkező szereplőkre térve át.

fővárosába, a vulkáni hamuval borított Morrowindbe, a fövenyes partok szegélyezte Summerset Isle-ra, a jeges Skyrimba, továbbá Hammerfellbe, High Rockba, Valenwoodba, Black Marshba és Elsweyrbe is. Ráadásul a túra alatt akár be is sötétedhetett, hiszen ez volt az egyik első videojáték, ahol dinamikusan változtak a napszakok.

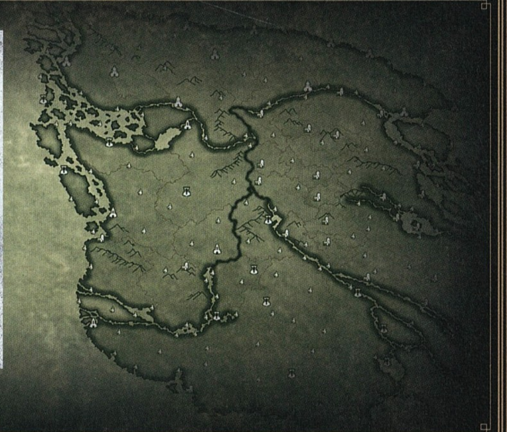
Pont ez a monumentalitás az, ami meghatározta az első, és a későbbi epizódokat is, de komoly hátulütővel is járt: gyakorlatilag ellehetetlenítette az Elder Scrolls-játékok megfelelő tesztelését. A Bethesdának sem ideje, sem kapacitása nem volt minden lehetséges hibaforrásnak utánajárni, és ez tulajdonképpen fizikai képtelenség is lett volna egy olyan szoftver esetében, ahol a tartalom nagyja szinte véletlenszerűen generálódik.

Tamriel megálmodásában viszont nem volt véletlenszerűség: a csapat a kor számítógépes és asztali szerepjátékainak legnépszerűbb, legjobb elemeit házasította saját ötleteivel és tapasztalataival. Így született meg az Elder Scrolls-univerzum két legfurcsább faja, a khajiit és az argonian is. Lakshman ehhez is a saját életét hívta segítségül: harminc éves karate-pályafutása alatt több mint ezer harcban vett részt, és mindenképp akart a játékba egy olyan népcsoportot, amely a csatáknak él. A hagyományos japán kardvívás, a kendzsucu nevének angolos átirata kenjitsu, innen pedig már csak pár lépés volt eljutni a macskaszerű khajiitokig. Ráadásul nem csak ők maradtak meg végig a húsz év során, de több egyéb lény és játékelem is. Kovácsolni már az Arenában is lehetett, és a tárgyak alapanyaga is megegyezett a maival: az ében, vas, acél, ezüst egyaránt fellelhető volt, de mithril, adamantium, elf és dwemer fegyvereket is elő lehetett állítani.

Hogy ez a tetemes mennyiségű tartalom és ez a rengeteg fantasztikus ötlet elférjen, bizony kellett a hely. Az Arena eredetileg nyolc darab 3,5 colos lemezen került a boltokba, de készült belőle egy CD-ROM változat is, alacsonyabb tömörítésű hangokkal, és igazi színészekkel rögzített CGI-videókkal – ám ez se mentette meg a játékot a bukástól. Az eredetileg kitűzött dátum, 1993 karácsonya úgy suhant el a csapat mellett, ahogy érkezett, csakhogy súlyos következménye is volt: 1994 tavasza már akkor is holtidőszaknak számított, így az Arenából nem is készült több pár tízezer példánynál. A Bethesda óvatossága érthető, ekkor egy még alig 25 főt foglalkoztató cégről volt szó, amely bár rengeteg sikeres szoftverrel rendelkezett, még így se kockáztathatott nagyot. Ám hiába a késés és a rettenetes első hetek a kasszáknál, a játékosok számára az Arena élmény volt, egy olyan kaland, amit ha csak szóban is, de örömmel osztottak meg barátaikkal, így a játék eladási lassan, de biztosan felfelé íveltek, és a világ számára is egyértelművé vált,

TAMRIELEN TÚL

Habár az összes Elder Scrolls-játék Tamriel kontinensét mutatta meg, az ennek otthont adó bolygó, Nirn nem csak ebből áll. Tamrieltől keletre található Akavir, a sárkányok őshazája, ahol egykoron négy hatalmas királyság uralkodott, mára azonban eltűntek, és Akavir azóta is felfedezetlen vidék maradt. Nyugatra a sivatagos, sziklás Yokuda foglal helyet, amely egy titokzatos kataklizmát követően teljes egészében elpusztult – az innen származó redguardok ősi otthona az esemény óta lakhatatlan. A délnyugatra fekvő, szigetekből álló Pyandonea a maormereknek, a trópusi elfeknek ad otthont. Északot a jeges senkiföldje, Atmora foglalja el: a nordok innen vándoroltak délre, Tamrielbe, ahol az évszázadok alatt egy hatalmas birodalom, és számtalan provincia született meg.



M'AIQ, A HAZUG

A khajiit fickó, M'aig, a hazug, egyike az Elder Scrolls-sorozat kevés állandó, visszatérő karaktereinek. Elsőként a Morrowindben tűnt fel, de szerepelt az Oblivionban, a Skyrimben és még az Elder Scrolls Online-ban is. Aki rátalál, nem menekülhet az életbölcsességei elől, hiszen M'aiq sziklaszilárd véleménnyel bír a gyerekekről, a sárkányokról, a vérfarkasokról, a meztelenségről, vagy a kizárólag lábbal való harcolásról – a probléma ezzel csupán az, hogy amit mond, az szinte mindig hazugság!

hogy a Bethesda nem csak licencelt címeket tud készíteni, de a szerepjátékokhoz is fantasztikus érzékük van.

THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL

Van humora a sorsnak: a Daggerfall hallatán elsősorban nem az ugrik be a legöregebb játékosoknak, hogy mennyire monumentális volt, hanem hogy mennyire játszhatatlan; 1996 volt az az év, mikor a Bethesda neve egyszer és mindenkorra egybeforrt a hibás termék fogalmával. Manapság már hozzászokhattunk a programhibákhoz, de az még most is hatalmas felzúdulást keltene, ha valami egyáltalán nem indulna el, vagy ha túl is jut a bootoláson, utána szinte percenként összeomlik – és a Daggerfall pontosan így működött. Illetve nem működött. Teli volt helyesírási hibákkal, a küldetések többségénél nem volt végcél vagy megoldandó feladat, át lehetett esni a tájon, vagy ellenkezőleg, beragadni a falba, tönkrementek a mentések... és ez csupán egy rövid ízelítő a játék kilométerhosszú bűnlajstromából.

Sajnos az első két rész mai fejjel már nehezen élvezhető, de ez mit sem von le az értékükből: játéktörténelmi mérföldkövek.

A Daggerfall bugos, játszhatatlan és vállalhatatlan volt – mégis zseniális: alig két év leforgása alatt készült, de nemhogy megtartott szinte mindent, ami az Arenát fantasztikussá tette, de rengeteget fejlesztett is azon. Habár ezúttal nem adódott lehetőség Tamriel egészét bejárni, de a 161 ezer négyzetkilométeres területen 15 ezernél is több város, falu és katakomba várta a játékosokat a High Rock és Hammerfell provinciát is tartalmazó játéktéren. A Bethesda ezt megint úgy érte el, hogy csalt, ténylegesen is véletlenszerűen, előre legyártott elemekből építve fel a monumentális világot. A trükk bejött, a Daggerfall mind a mai napig a második leghatalmasabb Elder Scrolls-játék, és az egyik legjobb is.

Ezt elsősorban annak köszönheti, hogy bebetonozta a sorozat későbbi védjegyeit: a karaktergenerálást, a karakterfejlesztést, és a teljesen kötetlen előrehaladást.

A Bethesda leszámolt a linearitással és a korlátok közé szorítással. Az induláskor feltett kérdésekre adott válaszok döntöttek a főhős fajáról és kasztjáról, onnantól fogva viszont az ember arra ment, amerre csak akart, anélkül, hogy foglalkoznia kellett volna a történettel vagy a fontosabb küldetésekkel, amely alapvetően szembement a cRPG szabályaival és elődje linearitásával. Ez azonban mind semmi a szintlépés terén tett forradalmi lépéshez képest: végre nem pontokat kellett szétosztogatni egy táblázatban, hanem ténylegesen használni azt a képességet, amire az ember rá szeretett volna gyúrni. Több staminára vágysz? Fuss sokat. Jobb tolvajjá akarsz válni? Gyakorolj a mit sem sejtő NPC-ken!

A Redguard volt az első olyan Elder Scrolls-játék, ahol a Bethesda kézzel, tudatosan, építőkockánként rakta össze a világot.

Utóbbi azonban veszélyes játék volt a Daggerfall perzisztens világa miatt, ahol az elkövetett bűnöket fel- és megjegyezték az őrök és a helyiek, és e szerint viselkedtek: nem volt nehéz elérni, hogy kitiltsanak egy komplett városból – de sebaj, hiszen volt 14 ezer másik, amit szabadon ki lehetett fosztani! Már amikor a játék működött: a véletlenszerűen generált terep miatt ez inkább kevesebbszer, mint többször fordult elő, a Daggerfall ugyanis még a megtalálandó tárgyak és küldetések fontosabb szereplőinek helyzetéről is kockadobással döntött. Hogy ez miért volt rossz ötlet, azt kiválóan példázza azon számtalan esetek egyike, mikor az akár tucatnyi szintet tartalmazó kazamaták mélyére eljutva a levágandó szörny egy falba ragadva fogadott, a küldetés feladására kényszerítve az órákon át szívó kalandort.

Erről a számtalan bugról nem csupán a Bethesda hanyag tesztelői részlege tehetett, de a háttérben lezajlott motorváltás is. A Daggerfall alatt mutatkozott be a stúdió XnGine nevű motorja, amely majd egy évtizeden át szolgálta az amerikai brigádot, és egértámogatásával már-már forradalminak számított volna. Miért a feltételes mód? Mert 1996 az az esztendő volt, mikor megjelent a Quake, a

világ első ténylegesen is 3D-s szoftvere, egy csapásra ósdivá téve a korábban vagy vele egy időben kiadott játékokat. A Bethesda nem mert, vagy nem akart a korral haladni: a Daggerfall kizárólag DOS-t támogatott, az ekkor már egyre népszerűbbnek számító DirectX 3-mal, a Windowszal és az éppen születőben lévő 3D-s videokártya forradalommal egyáltalán nem számolt, sem akkor, sem pedig évekkel később. Úgy tűnt, hogy az Elder Scrolls-sorozatot nem az ambíciója, hanem a temérdek technológiai problémája, és a Bethesda már-már mérhetetlen inkompetenciája temeti maga alá.

AN ELDER SCROLLS LEGEND: BATTLESPIRE

A Daggerfall közepest csak éppen elérő teljesítménye viszont nem gátolta meg a kritikusokat abban, hogy valóságos díjözönnel jutalmazzák a Bethesda erőfeszítéseit, amely ekkor már tudta: a tervezők által megálmodott világ páratlan, felfoghatatlanul sok lehetőséget rejt magában, és ezt illene valahogy kiaknázni. Hogy miként, arra Hollywood adta meg a választ, a játékiparban is meghonosítva a spinoff intézményét. A köztes, gyorsan legyártott, egy adott témára fókuszáló új epizódok elvileg azt a célt szolgálták volna, hogy ne kelljen éveket várni a számozott Elder Scrolls részekre, ráadásul így lehetőség nyílt olyan események, történések bemutatására is, melyek az alapjátékok esetében maximum csak a margón fértek volna el.

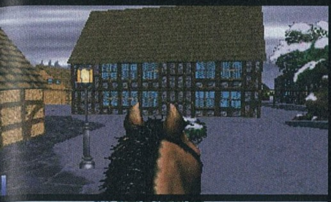
Így köszöntött be 1997, és jelent meg az első miniepizód „An Elder Scrolls Legend: Battlespire" címen, amely nem egy provinciában, még csak nem is tartomány nagyobb vidékén játszódott, hanem egyetlen épületben, a címadó Battlespire-ban, ahol a birodalom csatamágusainak éles harci helyzetben kellett bizonyítaniuk a rátermettségüket, mielőtt hivatalosan is befogadták volna őket a mágusok céhébe. Te, a játékos is egy ilyen varázslót alakítottál, megpróbálva eljutni a Battlespire csúcsába, megküzdve az ismeretlennel, a tornyot ellepő démonurakkal és azok csatlósaival.

A kiváló alaphelyzetből és a fordulatokban bővelkedő történetből akár egy tényleg izgalmas, az Elder Scrolls-játékoktól eltérő szabályrendszerű epizód is születhetett volna, de a Battlespire-ból mégis a sorozat történetének legborzalmasabb rémálma lett, aminek kizárólag egyetlen oka volt: maga a Bethesda. A bevált módszerekhez és eszközökhöz való görcsös ragaszkodás 1997-re odáig fajult, hogy a játék megjelenésekor, a már a piacon lévő Quake 2 árnyékában még mindig a DOS-os, a Windows 95-öt és a DirectX-et egyáltalán nem ismerő XnGine

volt a Bethesda első számú és egyetlen eszköze, hiába járt már el felette a kor évekkel korábban. Az pedig már csak pont az i-re, hogy a Battlespire már-már játszhatatlanul nehéznek bizonyult: már az első szinten is olyan ellenfelekbe lehetett botlani, akik még egy harcedzett csatamágus bőrét is kilyuggatták volna, hát még egy zöldfülű újoncét. A játék remek alapötlete köré ráadásul nem sikerült izgalmas játékteret vagy rendes tartalmat felépíteni. Tényleg csak egy apró kis szelete volt az Elder Scrolls-univerzumnak, amire senki se vágyott, és amit végső soron senki sem akart. Aztán egy évvel később mégis folytatódott...

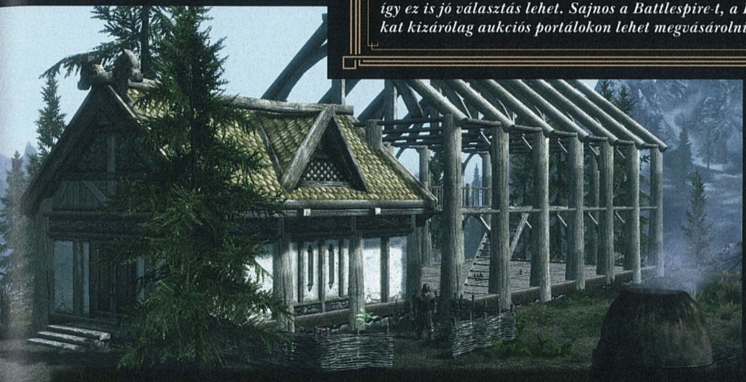
AMIT NEM BIZTOS, HOGY TUDTÁL A SOROZATRÓL

- *A Daggerfallban eredetileg lehetőség lett volna ágyba csalni az NPC-ket, de ez a funkció elvérzett az engedélyeztetés során.*
- *A Daggerfall eredetileg Morrowindben játszódott volna, míg az Elder Scrolls III Oblivion alcímmel került bejelentésre.*
- *A Jabba-szerű sload faj csak egyszer szerepelt Elder Scrolls-játékban: az egyetlen élő példányba a Redguardban lehetett belefutni.*
- *Az Oblivion eredetileg PSP-re is megjelent volna: a játékot az Official PlayStation Magazine 2006 novemberi számában jelentették be, ráadásul rengeteg screenshot társaságában, ám végül nem került piacra, bár hivatalosan mind a mai napig nem törölték.*
- *A sweetroll visszatérő humorforrás a játékban. A kuglófszerű, krémes édesség már az Arenában is feltűnt, méghozzá a karaktergeneráláskor, a morállal kapcsolatos kérdésnél: arra kellett válaszolni, hogy mit tennél, ha valaki ellopná a sütidet.*
- *A Morrowindben, az Omalen Ancestral Tombban egy kőszikla által megölt csontváz hever. Az utolsó szavait rejtő tekercsből kiderül, hogy a neve Indie, azaz ő Indiana Jones!*
- *A Skyrimben a tolvajok céhének vezetője Mercer Frey. Hangját az a Stephen Russell adja, aki a Thief-sorozat tolvaj főhősét, Garrettet is szinkronizálta.*
- *A Skyrim nemezise, Paarthurnax Charles Martinet orgánumán szólal meg, aki a Super Mario játékokban Mario, Luigi és Wario szinkronhangját szolgáltatja.*
- *A Riftenben élő Black-Briar család neve egy referencia a Bourne-ultimátumra. A filmben a Skyrim egyik szinkronszínésze, Joan Allen játszotta a CIA fejesének szerepét, akinek tudomása se volt a Cég Kőlépcső-programjáról, melynek bukása vezet a Bourne utáni hajtóvadászathoz.*



LEMARADTAM, PÓTOLHATOK?

Ha esetleg hiányos a gyűjteményed, vagy kihagytál pár részt, akkor sem kell aggódnod: az Elders Scrolls-sorozat összes epizódja könnyedén beszerezhető. Az első két részt teljesen ingyen és legálisan letöltheted a Bethesda oldaláról, a Morrowind, az Oblivion és a Skyrim pedig a Steamen vehető meg a legegyszerűbben. Tavaly a teljes széria egy gyűjteményes kiadást is kapott, amely meseszép dobozba rejtette az összes fontosabb epizódot, így ez is jó választás lehet. Sajnos a Battlespire-t, a Redguardot és a mobilos felvonásokat kizárólag aukciós portálokon lehet megvásárolni, méghozzá rendkívül borsos áron.



A Morrowindhez kiadott modkészlet új korszakot nyitott a sorozat történetében: a rajongók azt adhattak a játékhoz, amit csak akartak. Ez a Skyrim esetében kicsit vissza is ütött, hiszen a házépítés már a hivatalos DLC előtt elérhető volt így!

THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD

Egy év meglehetősen kevés idő egy komplett játék legyártásához, még akkor is, ha tudjuk, a Redguard fejlesztése ennél azért korábban kezdődött. A Bethesdát az segítette, hogy ezúttal nem szerepjátékkal készültek, hanem akció-kalanddal: ilyenben manapság térdig lehet gázolni, 1998-ban, a Redguard megjelenésének évében viszont még ritkaságnak számított.

Viszont nem csak a stílussal, de az Elder Scrolls-család alapvető elemeivel is leszámoltak: nem volt például karaktergenerálás. A történet főhőse egy semmilyen módon át nem alakítható, Cryus nevű fickó, aki 15 év távollét után tért haza Hammerfellbe, hogy megpróbáljon nyomára lelni elrabolt nővérének, rövid időn belül egy olyan politikai intrika közepén találva magát, amely a tartomány egész jövőjére rányomta bélyegét. Mivel a Redguard eseményei 400 évvel az Arena előtt zajlottak, ezért a végkifejlet, Hammerfell beolvasztása a birodalomba már nyílt titok volt, mégis hatalmas izgalmat jelentett megkísérelni ennek megakadályozását. A Bethesda ezúttal tökéletesen ragadta meg az aprócska helyszín, Stros M'kai szigete és az azon elterülő aprócska halászfalu hangulatát, sokkal gazdagabban, díszesebben ábrázolva Tamriel ezen aprócska szeletét, mint korábban bármikor.

A Redguard ennek ellenére nem aratott sikert, és nem fogjátok kitalálni, mi volt az oka: a motor. Habár az XnGine motorházteteje alatt gyökeres változtatások mentek végbe (valami csoda folytán rájöttek a Bethesdánál, hogy létezik a Windows, és van egy 3Dfx nevű cucc is), és ez a poligonrengetegbe bújtatott felszínen is látszódott, de azokkal a hibákkal, melyekkel több más stúdió már korábban leszámolt, még csak most szembesültek a szerepjátékgyárban. Az egymásba olvadó karakterek és tereptárgyak, a játékossal és annak mozgásával a tempót tartani képtelen, sokszor komolyan szabotáló kamerakezelés, na meg a szokásos bugrengeteg miatt a Redguard inkább érdekességként, sem mint az Elder Scrolls-saga egy fontos mérföldköveként vonult be a történelemkönyvekbe. Arra még várni kellett – egész pontosan négy esztendőt.

> **MOBILOS KALANDOK**
>
> A Morrowind és az Oblivion közti 4 évet nem kellett teljesen Elder Scrolls-epizód nélkül kibekkelni: a Bethesda három mobiltelefonos epizódot is legyártatott, elsősorban a már a mindenki által elfelejtett N-Gage-en, majd a Java-kompatibilis készülékeken adva egy kis szerepjáték-adagot. Ezeket legálisan beszerezni ma már nem egyszerű dolog, és tulajdonképpen felesleges is, hiszen egyik se volt maradandó, kihagyhatatlan alkotás.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Az, hogy a Bethesda ennyi bukást, ennyi veszteséget túlélt, csupán két dolognak köszönhető: a csapat mellett mindig kiálló Todd Howardnak, és a hollywoodi mágnások fémjelezte, pénzzel dugig tömött Zenimaxnak, amely időközben felvásárolta a stúdiót, és csupán egy kikötése volt: csináljátok, ameddig csak akarjátok, de ha elkészül, üssön!

A Civilization mellett az Elder Scrolls-játékok tehetők felelőssé, ha átjászott évekről van szó: egyszerűen nem lehet abbahagyni!

A Morrowind pedig készült, készült – és ütött, méghozzá hatalmasat. Pedig minden ellene szólt. A Redguard befejezését követően a Bethesda alig hat fősre zsugorodott, a 3D technológia előretörésével pedig egyértelművé vált, hogy nem csak technológiai téren kell megújulni, de teljesen új kreatív alapokra kell helyezni a sorozatot a túlélés érdekében. A Redguardban használt aprólékos, kézzel történő világépítés ehhez elengedhetetlennek bizonyult, ahogy a motorcsere is. Az XNGine végleg nyugdíjba vonult, és a helyét a Bethesdát mind a mai napig szolgáló Gamebryo vette át, végre lehetővé téve egy igazi, teljesen 3D-s, mesésen festő világ megálmodását.

És ez sikerült is: a Morrowind megmentette a sorozatot, bebiztosította annak jövőjét, véglegesítette az Elder Scrolls-saga szabályait és működési elvét, és egészen a fellegekig repítette a Bethesda renoméját. A sorozat azóta túl van két zseniális, meghatározó jelentőségű epizódon, és pár héttel ezelőtt történelmi lépést tett az online világok felé, hiszen megjelent a The Elder Scrolls MMORPG. Innentől már csak az istenek, na meg a Bethesda a megmondhatója annak, merre tovább. Tamrielben még bőven vannak történetek, amit el lehet mesélni, és mindig lesznek kalandorok is, akik erre kíváncsiak.

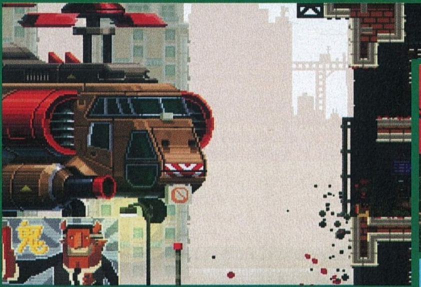
BROFORCE

[ÍRTA **LOR**] **A világ megmentése mindig a legbátrabbakra és legmenőbbekre hárult: ilyen daliákból verbuválódott a Broforce serege is. Ők ráadásul olyan 80-as évekbeli akcióhősök, akik a Contra stílusát visszaidézve zúznak és robbantanak fel mindent, ami az útjukba kerül.**

A Free Lives indie stúdió fejlesztői csak antropomorf teknőcökként emlegetik magukat, ebből is látszik, hogy kegyetlen humorral áldotta meg őket a jóisten. A rekeszizmokat a Broforce előzetese sem kíméli, a vicces külső mögött viszont okos ötletek bújnak meg. A játék korai hozzáféréssel már megvásárolható a Steamen, és a közösség közreműködésével valami egészen parádés végeredmény sülhet ki belőle. Annyi szent, hogy ennyi akciófilm-szereplőt a The Expendables óta nem láttunk együtt.

DRÁGÁM, ADD AZ ÉLETED

A Broforce egy olyan, popkultúrában és vérben tocsogó nosztalgiabomba, amiben a retrójátékok (elsősorban a Metal Slug-sorozat) bája keveredik a 80-as évek akciófilmjeinek hangulatával. Gyakorlatilag egy 2D-s, oldalra görgetős adrenalinlöket, amiben a játékos egy halom izomember közül választhat. Mindegyikük rendelkezik elsődleges és speciális fegyverrel, ami egyedivé teszi a játékstílusukat: Neo például karaterúgásokkal támad (ugye nem kell mondani, melyik filmből érkezett), Robotzsaru egyszerre több lövéssel soroz, Indiana Jones pedig ostorral indul pusztításra. Tiszteletét teszi a sztárok ligájában még Conan a barbár, a Terminátor, Rambo, MacGyver és még Penge is. Megjelenését tekintve a Contra és a Super Meat Boy juthat róla eszünkbe, de a karakterdizájnok, a pályaszerkesztés és a környezeti csavarok sajátos ízt adnak ehhez a fura koktélhoz.



Vajon a gonoszok kiképzőtábora is vörös, robbanó hordókkal van körbekerítve...?

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Free Lives

MŰFAJ
akció-platformer

MEGJELENÉS
2014. 04. 07. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA
Metal Slug 3
2000 (SNK)

A játékmenetet gyakorlatilag a run-and-gun, azaz a pofonegyszerű „fuss és lőj" metódus jellemzi. A Broforce seregének feladata főként terroristák aprítása, akiket különféle módokon kell eltenni láb alól. Valódi láncreakciók indíthatók be a pályán tűzzel, napalmmal, robbanékony gázzal és más bombasztikus eszközökkel, mindezt persze a nagyobb jó érdekében. A rendelkezésünkre álló arzenállal ráadásul még a díszlet is elpusztítható, mivel a pályák minden szeglete rombolható felület. A vicces hangulatú non-stop akció tehát garantált, és az a legjobb benne, hogy ezt az élményt még a barátainkkal is megoszthatjuk.

Ha mindig is arra vágytál, hogy az elmúlt 30 év akcióhőseit irányíthasd egyetlen játékban, egy percet se keress tovább!

ASZTALRA VISSZA, BABY

A teljes verzió valószínűleg nyáron fog érkezni, és lesz hozzá egy pályaszerkesztő is, hogy a gondosan felépített világunkat a tervezés után perverzül porig rombolhassuk. Az etapokon ráadásul különböző módokban futhatunk végig, az Explosion Runban például a meglepetésszerűen robbanó pályarészek káoszában kell eligazodni. A játék a kor igényeihez megfelelően többszemélyes opciókat is kap. A kampányban kooperatív és deathmatch közül választhatunk, emellett helyi és online multi is akad, maximum négy fő részére. A fejlesztők tervei közt szerepel, hogy minden hónapban új küldetésekkel és halálosztó testvérekkel bővítsék a repertoárt, így a szavatosságra sem lesz panasz. A humoros és akciódús kaland korai verziójáért 14 eurót kell kipengetni, de a fejlesztők legalább nem árulnak vele zsákbamacskát. A 80-as évek, továbbá a Contra és Metal Slug rajongóinak ez a játék kötelező darab lehet az idén, mert ebben a műfajban keresve sem fognak szórakoztatóbb indie lövöldét találni mostanság.

Ezen a képen nem nagyon látszik, hogy a játék valójában nem robbanások és lövedékek átláthatatlan halmaza, hanem események értelmezhető láncolata.

RADAR ALATT

A LIGHT IN CHORUS

[IRTA **LOR**] **Az ég csillagképei a Földre költöztek, és az univerzum nem volt más, mint részecskék és pontok képlékeny halmaza. Ahogy a sötétség artériáin keresztül szétáradtak a fények, apró részévé váltam az egésznek. Erről az élményről fog szólni a Light in Chorus.**

Miben mérhetjük a szépséget, ha egy játékról van szó? Tűhegyes és valósághű textúrákban, esetleg gondos, kézzel rajzolt hátterekben? Eliott Johnson és Matthew Warshaw alkotásában egyikkel sem fogunk találkozni, a sajtó mégis ráakasztotta az „egyik leggyönyörűbb játék" címkét, holott a program még csak alfaverzióban létezik. A Light in Chorus valóban annyira hipnotikusan szép, hogy főként esztétikája és hangulata fogja megragadni a vásárlóját, itt ugyanis a tényleges játékmenetnek csak epizódszerep jut. Ez a mű elsősorban a látványról szól, és egy olyan világról, ami az elmúlt harminc év termésétől eltérően nem túldíszített poligonokból, textúrákból és modellekből épül fel, hanem részecskékből.

Messze még a megjelenése, de ennél ötletesebben kinéző és szebb látványt nyújtó játékot sokáig nem fogunk találni.

ÉS LŐN VILÁGOSSÁG!

A Light in Chorus egy olyan produktum, amit talán a felfedező- és kalandjáték kategóriába lehetne betuszkolni. Sokkal inkább a hangulatkeltés és az érzelmek dominálnak majd kalandozásaink során, mint a sikerélmény vagy a nehéz fejtörők megoldása. Játékosként egy kék fénygömböcske formájában barangolhatunk, aki energianyalábként nyúlik és vesz fel különböző alakzatokat. Az utazás egy erdőből kiindulva veszi kezdetét, hiszen a játék az emberi kultúra legősibb dolgairól, a fényről, a sötétségről, a világ felfedezéséről és a benne való boldogulásról szól. Idővel egyre többet tárunk fel a rejtélyes világból, és átrendeződő pontokként kell alkalmazkodnunk a körülöttünk lévő helyzetekhez. A felfedezett helyek és árnyékos részek pedig elvezetnek egy sokkal nagyobb rejtélyig, mivel némi történet is meghúzódik a háttérben. Környezetünk egyben hangszerként is funkcionál, a hangok a területeken áthaladva csendülnek fel, ezért is beszédes a Light in Chorus címe. Ez a harmonikus aláfestés meghatározó szerepet játszik az elmélyülésben és a „sodródj az árral" érzés kialakításában, ráadásul megválaszthatjuk, hogy belső vagy külső nézetből szemléljük-e az utazást.

SOK KICSI SOKRA MEGY

Ha már az általunk ismert világ is részecskékből épül fel, miért ne készülhetne ebből videojáték is? A folyamatosan változó, új formát, alakot felvevő anyag a filozófusokat is évszázadok óta foglalkoztatja, és most már a videojátékok fejlesztőit is – a Light in Chorus mögött álló párost például egészen biztosan. Éppen ezért főleg az átrendeződésre épülnek a könnyebb logikai feladványok, ahol nem az izzasztó nehézség dominál, hanem a beleélés. Új megvilágításba kerül ezzel a narratíva kérdése is: több, egymással folyamatosan összefutó, mégis a saját medrükben zajló kis történet találkozásának lehetünk szem- és fültanúi, miközben szép lassan kibontakozik az egészet összefogó, rendesen kidolgozott cselekmény. Olyan nyitott és reszponzív világban kalandozhatunk, ahol minden egyes elemre gyermeki lelkesedéssel lehet rácsodálkozni: az ember sose tudhatja, mibe fut bele legközelebb. És végül is pont erről kellene szólnia egy videojátéknak, nem igaz?

ADATOK

KIADÓ
Eliott Johnson & Matthew Warshaw

FEJLESZTŐ
Eliott Johnson & Matthew Warshaw

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

Dear Esther
2012
(THECHINESEROOM)

Nem létezik olyan játék, aminek a látványvilága akár csak minimálisan is hasonlítana ehhez, így nem is nagyon tudunk példát állítani mellé, maximum a grafikát nem, csak hangokat alkalmazó kalandcímeket.

Borderlands: The Pre-Sequel!

[IRTA KREDENC] **Úgy ért minket e cím bejelentése, mint a pajzsát vesztett Sanctuaryt megtorpedózó Hyperion-szőnyegbombázás. Aki csak belekóstolt az eddigi két játékba, talán nem is érti, hogy a rajongók az első képek, infók és videók láttán miért estek térdre, párás szemekkel és szájukban összegyűlt nyállal. Próbálom megmagyarázni, bár a nyálelválasztás nálam is átlépte a kritikus határt...**

Nincs könnyű dolga a kiadóknak manapság, ha frissen akarnak tartani egy franchise-t. Vagy ráállítják minden erőforrásukat az évenkénti kiadásra (ami néha bejön, néha nagyon nem), vagy hagyják nyugodtan dolgozni az adott csapatot – ám egy két-három éves ciklus a mai világban már nagy kockázatokat rejt magában. A megoldás erre az, hogy keresnek házon belül egy kisebb gárdát, amely megkap minden anyagot, és ezek alapján összedob egy olyan projektet, ami életben tartja az IP-t, amíg elkészül az „igazi" folytatás. A legutóbbi példa erre a Batman: Origins volt, melyet ugye a WB saját stúdiója rakott össze, hogy a Rocksteady nyugodtan reszelgesse az Arkham Knightot, de felemlegethetünk olyan címeket is, mint a Dead Island: Riptide vagy akár a Halo: Reach. Nos, ugyanez a felállás a nemrég bejelentett Borderlands-játék esetében is, mely nem is takargatja ezt a tényt, hiszen a címe is erre utal: „folytatás előtti". Szóval a Gearbox elmolyol a harmadik felvonással, a 2K ausztráliai stúdiója pedig a meglévő anyagokból összefőz a rajongóknak némi étvágycsillapítót; igen, a rajongóknak, hiszen egyértelmű, hogy nekik készül ez a mű, elég csak a sztorit vagy a négy új vault huntert megnézni.

Eddig csak a távolból szemlélhettük a Pandora egét betöltő bolygót, legközelebb viszont már be is járhatjuk!

OLYAN ISMERŐS A KÉPED...

A történet középpontjában ismét Handsome Jack áll, ám nem az az ambivalens figura, akit egyszerre kellett gyűlölni és kedvelni a második felvonásban (na jó, utóbbi a zseniális szinkron „bűne" is), hanem a Hyperion feltörekvő, rendkívül becsvágyó, John nevű programozója, akinek határozott elképzelése van arról, hogyan lehetne felvirágoztatni a vállalatot, hogyan lehetne rendet teremteni a káoszban, bár jelleme szerint szívesebben okozná azt – ám mindent a maga idejében... Azok számára, akik végigjátszották az említett részt, nyilván nagyon érdekes lesz végigkövetni azt a folyamatot, ahogy ebből a tulajdonképpen átlagos-normális fickóból eszelős, kegyelmet nem ismerő, a saját céljai elérése érdekében bárkit és bármit feláldozó gyilkos válik – de nagyjából csak nekik. És akkor még az új, általunk terelgethető hősökről nem is beszéltünk, akik Jack barátunk utasításait követve ismét egy nagy erejű idegen tárgy nyomába erednek.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
2K Australia

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014 október

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Borderlands
2009 (2K GAMES)

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

A nagy kvartett legizgalmasabb, és minden bizonnyal a legtöbbek által várt tagja Claptrap, aki ezúttal Fragtrap néven fut, és bár a mai napig nem tisztázta a csapat, hogy ez a robot ugyanaz a szószátyár egykerekű, aki annyira a szívünkhöz nőtt, mégiscsak valószínű, hogy róla van szó. (Annál is inkább, hiszen neki és Jacknek van közös története, úgyhogy kettejük kapcsolatának homályos foltjait is feltárhatnánk egy füst alatt). A másik szintén „friss emlék" a parancsokat szenvtelenül végrehajtó Wilhelm, aki az előző futamban egy igencsak kellemetlen közjáték volt – ám az Enforcer jelzővel ellátott figura itt még nem egy sárgára dukkózott Autobot. Pontosabban: nem teljesen az, ugyanis egy félig ember, félig gép szerzetről van szó, aki a kiberimplantoknak „hála" fokozatosan veszti el humán felét. Aktív képessége, az Air Power használatával drónokat hívhat le segítségül, melyek aztán döntésünk szerint vagy a védelmünket erősítik (Saint Robots Shield), vagy egyenesen ellenségeinket veszik célba (Wolf Attack). A harmadik főhőshöz kicsit mélyebbre kell ásnunk memóriánkban – Athena ugyanis az első részben bukkant fel, egész konkrétan a The Secret Armory of General Knoxx című DLC-ben. Ő a Crimson Lance

MESÉK A PEREMVIDÉKRŐL

Nem a Borderlands: The Pre-Sequel az egyetlen projekt, amellyel a 2K Games igyekszik „melegen tartani" a franchise-t a harmadik rész megjelenéséig. A srácok ugyanis szövetkeztek a mostanság keveset hibázó Telltale Games csapatával, kihasználva a korábbi jó kapcsolatot (Claptrap ugye meghívott játékos volt a Poker Nights második részében), amely egy rá jellemző, képregényszerű kalandot hegeszt Tales From The Borderlands címmel. A játék a Borderlands 2 eseményei után játszódik, a Jack halála és a Hyperion ezt követő megingása keltette hatalmi vákuumban, ahol számtalan figura sütögeti a saját pecsenyéjét. Új hőseink közülük kerülnek ki: egyikük Rhys, a Hyperion programozója, aki úgy érzi, most lehetőség van a ranglétrán feljebb kapaszkodni, és akinek hackelési tudását használhatjuk ki, a másikuk pedig Fiona, egy ügyes svindler, afféle kalandornő, aki a leghúzósabb szituból is képes kidumálni magát. A két figura felváltva, a saját szemszögéből meséli el a történteket, így rajtunk áll, hogy mit hiszünk el, és hogyan rakjuk össze a mozaikdarabokat, aztán a sztori szálai egy ponton összefonódnak, és persze nem maradhatnak el az akciórészek sem, ahogy ismerős arcok is felbukkannak majd az ismerős környezetben – mert a Telltale alkotása, döntéshelyzetek ide, kalandelemek oda, bizony egy hamisítatlan Borderlands-játék lesz.

egykori bérgyilkosa, az Omega-osztag vezetője, aki mint küldetésadó NPC támogatta a huntereket, bár ex-kolléganői azért rendesen megizzasztottak minket. Nos, pont ez a vörös plazmakarddal hadonászó, pajzzsal védekező attitűd tér vissza nála is, felidézve kicsit Zer0 komát – az említett pajzs, a Kinetic Aspis lesz fő képességének kulcsa, amely elnyeli a támadásokat, azokat energiává alakítja, majd az egészet visszaküldi a feladónak. A negyedik hősről sajnos sokkal kevesebb infónk van, bár őt is ismerjük: az eddigi utalásokból és a „Lawbringer" címkéből ugyanis elég jó valószínűséggel kikövetkeztethető, hogy ő Jack barátnője, Nisha, akivel a második felvonásban igazi vadnyugati párbajt vívtunk Lynchwoodban, ennek megfelelően egy pisztolyhősről van szó, ami kétségtelenül színesíti a palettát, és megfűszerezi az alacsony gravitációjú összecsapásokat.

CSAK SANDY HIÁNYZIK

Alacsony gravitáció? Igen, ugyanis ebben a felvonásban elszakadunk Pandora jól (urambocsá unalomig) ismert tájaitól, hogy felköltözzünk arra az Elpis nevű bolygóra, mely végigkísérte előző kalandunkat, hiszen ott ragyogott az égen Jack és vállalata, a Hyperion gigantikus, H-alakú űrbázisa mögött (utóbbit egyébként a pletykák szerint szintén meglátogathatjuk). Szóval új játszóterünkön kissé ritka a levegő, emiatt kötelező a légzőkészülék használata – viszont ha már van a hátunkon egy böhöm nagy oxigéntartály, miért ne használhatnánk például arra, hogy a kiáramló gázzal felturbózzuk ugrásainkat? Bizony, jókora magasságokat és távolságokat hidalhatunk át egyetlen jól sikerült szökkenéssel, sőt akár űrbéli Marioként ellenfeleink nyakába is tottyanhatunk, nem csekély egészségromlást okozva (eme „slam" típusú sebzés mértékét amúgy felszerelésünkkel is erősíthetjük). Ám ha túlzásba visszük a dolgot, nemcsak egy újabb vetődésre nem marad tartalékunk, de beszippantásra sem, ami rövid úton a nem túl derűs fulladásos halálhoz vezethet, azaz az ausztrál srácoknak sikerült némi taktikai-stratégiai réteget is ráexpandálni az eddigi, jórészt eszetlen akcióorgiára. Természetesen ezt az aspektust a párbajokban is kihasználhatjuk, hiszen ha szétrepesztjük ellenfeleink fején a sisak plexijét, az náluk is a gyors és csúnya exitushoz vezet, egy jól irányzott robbantás pedig a gravitáció maradék láncait is elszaggathatja, így a detonáció következtében bolygó körüli pályára állíthatjuk a szerencsétlen delikvenseket.

Nem harmadik rész, és kissé korán is érkezik, de szinte biztosra vehető, hogy kiváló lesz!

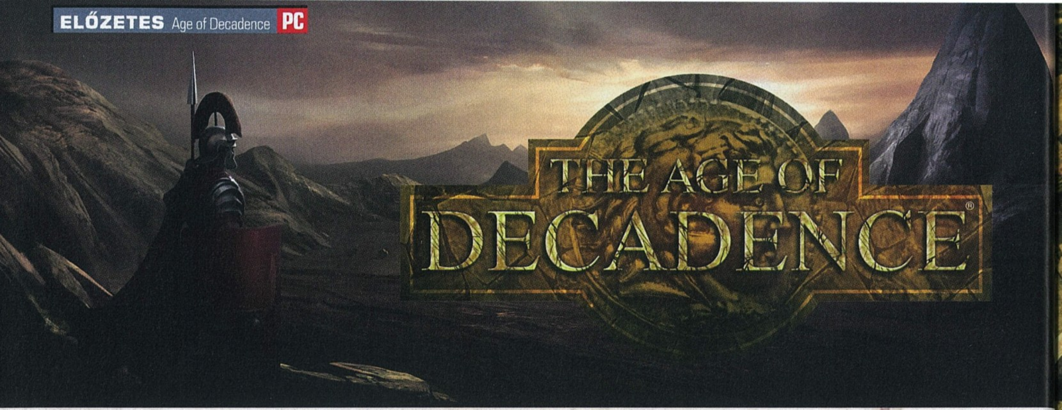
Sőt mi több: új játékszereink, a lézerfegyverek működéséhez is levegő kell, ami újabb mókák forrása lehet: ha egy bázison megnyitjuk az oxigéntartályok szelepét, elárasztva a termet a gázzal, a dús ájerben extra mértékű tűzsebzéssel lephetjük meg a rosszfiúkat – ám ha mondjuk egy sereg loader baktat felénk, felszerelve ilyen jószágokkal, mi pedig leállítjuk a generátorokat, akkor máris nálunk az előny... Aki pedig még ennél is látványosabb (a maga perverz módján, persze) megtorlásra vágyik, annak a jég alapú fegyverek lesznek a barátai – dobj egy fagyasztógránátot egy csapat űrtörpe közepébe, majd robbantsd szilánkokra a szerencsétleneket valami hagyományos robbanólövedékkel. Ugye, hogy milyen cool?

Habár a két Borderlands-epizódhoz megálmodott tengernyi kiegészítő egy-két kivételtől eltekintve zseniális volt, és rengeteg új területet mutattak meg a Pandora bolygóból, mégis itt volt már az ideje a váltásnak. Irány az űr!

KELL EZ NEKÜNK? NANÁ!

A készítők szerint amiatt sem kell aggódnunk, hogy egyetlen unalmas, szürke, poros pályát kapunk egy halom áttextúrázott pszichóval. A külső terepek mellett holdbázisok mélyén és a Concordia nevű városban is tiszteletünket tesszük (és a magam részéről azon se lepődnék meg, ha kráterek vagy vulkánok mélyére is lemerészkedhetnénk), a Scooter-féle Catch-A-Ride rendszer híján új járművet is kipróbálhatunk (adja magát, hogy ez valamiféle holdjáró lesz), a banditák és a robotok mellett pedig némi idegen létforma is feltűnt az előzetesekben. És persze azt se feledjük, hogy ha felnézünk az égre, Pandora piszkos planétája mosolyog vissza ránk, és ki tudja, talán még az első hunterekkel is összefuthatunk ismét...

A Borderlands: The Pre-Sequel tehát különös szerzet lesz: egyértelműen a rajongóknak készülő, a jól ismert elemeket új ötletekkel, a megszokott játékmenetet friss szemlélettel feldobó „köztes játék", mely több, mint egy DLC, de kevesebb, mint egy teljes értékű folytatás. Ám őszintén: kit érdekel mindez, ha Handsome Jack utasítására, Claptrap pléhtestébe bújva jégszoborrá változtathatsz, majd lézerrel szétzúzhatsz bárkit, a társait pedig egyetlen rakétával kilőheted a végtelen űrbe?!



[ÍRTA KREDENC] MÁR AZ ELSŐ, ALFA ÁLLAPOTÚ DEMÓ LÁTTÁN BELESZERETTÜNK, MOST PEDIG A STEAM KORAI HOZZÁFÉRÉS PROGRAMJÁNAK HÁLA MEG IS BIZONYOSODTUNK RÓLA, HOGY EGY ÚJABB INDIE CSODA SZÜLETÉSÉNEK VAGYUNK TANÚI, MELY RÉTEGJÁTÉK MIVOLTÁNAK ELLENÉRE EGYSZERŰEN SIKERRE VAN ÍTÉLVE.

Ave Caesar, morituri te salutant! (Üdvözlégy császár, a halálba menők köszöntenek!) – ezekkel a szavakkal léptek be a gladiátorok az ókori Róma arénáiba, hogy életre-halálra megküzdjenek egymással. Az Iron Tower játéka hasonló mondattal üdvözli a játékost: meg fogsz halni, ezért minden tiszteletünk a tiéd – és ez nem pusztába kiáltott szó. Az Age of Decadence ugyanis a mostanság divatba jött hardcore szerepjátékok légióját bővíti, ám annyi friss elemet, remek tervezési elgondolást tartalmaz, és mindezt olyan jól adja el, hogy annak, aki csak egy kicsit is kedveli a műfajt, bűn kihagynia.

DIVIDE ET IMPERA

Itt van rögtön az alapsztori és a „díszlet", amelyet leginkább a Római Birodalom és a Fallout-féle posztapokaliptikus világ keverékeként lehet jellemezni. Atom ugyan nem volt, egy hatalmas háború annál inkább, melyet az emberek vívtak rút szörnyekkel, majd az egész buliba beszálltak rettentő démonurak és haragvó istenek, hogy a nyomukban füstölgő romok és a kihalás szélére sodródott emberiség maradjon. S persze, ahogy lenni szokott, a túlélők nem borultak össze, hanem konfrontálódtak: saját hatalmukat féltő, uralomra vágyó nemesi házak feszülnek egymásnak, akik készséggel hajlandók megfizetni bármilyen piszkos munkát, ami őket céljaik felé segíti. Itt jövünk mi a képbe...

Már a karaktergenerálás zavarba ejtő mennyiségű lehetőséget kínál, ugyanis nyolc kaszt közül választhatunk, ami eltérő nyitóküldetéseket jelent, illetve egy-egy misszió más-más aspektusát – ezt hamarosan megmagyarázom. A kasztválasztás és hősünk kinézetének meghatározása után rögtön kiderül, hogy itt tényleg egy valódi szerepjátékba csöppentünk, hiszen hat alap attribútum, 11 harci képesség (nyolc az egyes fegyverosztályoknak, illetve a blokkolás, kitérés és kritikus sebzés) és egy tucat „civil" képesség között oszthatjuk el a pontjainkat. Utóbbiak között vannak a zsánerben jól bevált elemek (zárnyitás, lopakodás, meggyőzés stb.), és ritkábbak is, mint az álruhák, az etikett, vagy épp az utca törvényeinek ismerete, de persze az alkímia és a kraftolás (fegyverek, páncélok készítése) sem marad ki a sorból.

Természetesen minden mindennel összefügg, bonyolult, ám nem átláthatatlan mátrixot alkotva, az alap attribútumoknak pedig külön jelentősége van. Az átlag feletti erő (Strength) plusz sebzést ad, az ügyesség (Dexterity) az akciópontok számát, a „strammság" (Constitution) a HP értékét határozza meg, az érzékelés (Perception) a pontosságra, az intelligencia a kapott skillpontokra, a karizma pedig a reakcióidőre ad bónuszt. Fontos megjegyezni, hogy ezekhez a játék folyamán már nem nyúlhatunk, nincs tehát lehetőség arra, hogy növeljük a HP-t vagy az erőt, ezért jól meg kell fontolni mindent. Már csak azért is, mert az itt beállított értékek nemcsak az említett bónuszokat adják, hanem a (képességekkel együtt) a sztori szinte minden aspektusát befolyásolják – és ez itt tényleg nem marketingduma!

ADATOK

KIADÓ
Iron Tower Studio

FEJLESZTŐ
Iron Tower Studio

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2013. 11. 15. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
2001 (SIERRA)

COGITO ERGO SUM

Hogy egy példát hozzak fel erre, egyben beváltsam a kasztválasztásnál tett ígéretemet, indítsunk el egy orgyilkost! Első feladatunk, amit a céhmestertől kapunk, hogy kinyírjunk egy Gracius nevű kereskedőt a fogadóban. Ezt viszonylag egyszerűen abszolváljuk, ám még ott van a jóember testőre is. Ha a nyers erőre gyúrtunk, akkor vele is meg kell harcolnunk – ám ha elég magas a dörzsöltségünk és a beszélőkénk, megvilágíthatjuk a jóembernek, hogy vele nincs dolgunk, zsebelje ki szépen a hullát és lépjen le, mi pedig békében elballagunk. Ha viszont zsoldosként kezdjük a mókát, a kezdő megbízásunk az lesz, hogy védjük meg Graciust – igen, ezúttal mi leszünk a másik oldalon, és nekünk

Az Age of Decadence-ről már az év 100 játékáról szóló összeállításunkban is említést tettünk, és ahogy ott, úgy itt is le kell írnunk: ez bizony egy keményvonalas szerepjáték, ahol a barcok könyörtelenek. Kegyelemre és segítségre kár is számítani!

A VASTORONY ÖNKÉNTES FOGLYAI

A játékot készítő Iron Tower Studio igazi, klasszikus garázscsapat. A „főnök" az Age of Decadence kitalálója, írója, és a team mindenese Vince D. Weller, egy jó nevű kanadai nagyvállalat marketingosztályának öltönyösnyakkendős, amúgy RPG-rajongó alelnöke, aki miután leteszi a munkát, odahaza átalakul indie-fejlesztővé. A programozó, Mykola „Nick" Skolozdra egy ukrán nemzetiségű, 2009-ben diplomázott srác, aki elsőévesen írta meg első 2D-s, izometrikus motorját, és sorra nyerte a matekolimpiákat. A grafikus pedig az az Oscar „Elhoim" Velzi, aki a játékvilág olyan népszerű modjain dolgozott, mint az Oscuros Oblivion Overhaul vagy a Rome: Total Realism, és akinek Civ4-es modifikációi olyan jól sikerültek, hogy a Firaxis az általa írt (pontosabban áttextúrázott) Ethnically Diverse Units egységeit egy az egyben átemelte a Beyond The Sword kiegészítőbe. Tehetségből, szenvedélyből tehát nincs hiány, és ez bizony meg is látszik a játékon. Ó, és még valami: Az Iron Tower besegített a zombis Dead State készítésébe is, megosztva erőforrásaikat, ebbe beleértve úgy az AoD készítéséhez használt eszközkészletet, mint Nick és Oscar kétkezi munkáját. De hát ugye az indie szférában ez sem olyan szokatlan dolog...

kell megfontolni, hogy megvívunk a merénylővel, vagy ha van elég sütnivalónk, bölcsen elfogadjuk az ajánlatát. Ugye, hogy zseniális?

A sztori felgöngyölítése során egyik döntéshelyzetből a másikba kerülünk; a játék folyamatosan értékeli ki képességeinket és tulajdonságainkat, és kínálja fel az alternatív opciókat, ráadásul azt is megmutatva, hogy adott esetben mekkora sikerrel kecsegtet egy-egy lehetőség. Ezek a döntések aztán különféle módon kamatozhatnak: kaphatunk értük skillpontokat, növekedhetnek egyes képességeink, hírnevünk vagy reputációnk is – mert utóbbi is fontos tényező: a három fő nemesi ház, a tolvajok, az orgyilkosok és a kereskedők céhe, valamint az őrség másként áll hozzánk, ha a hozzájuk kötődő nexusunk magas, vagy épp alacsony, ami szintén új opciókat jelent. És ez még nem minden, hiszen olyan faktorok is bejátszanak ebbe a rendszerbe, mint például a megölt ellenfelek száma, hiszen ki akarna ujjat húzni egy olyan emberrel, akinek útját hullák szegélyezik... Eme szövevényes háló szemeibe kapaszkodva egész küldetésszálakat göngyölíthetünk fel vérontás nélkül, sőt, kijátszhatjuk egymással a különféle érdekcsoportokat is. Mindez tökéletesen passzol az alaptémához, a római birodalom intrikákkal átszőtt végnapjaihoz, ráadásul az egészet az alkotók a régi, szöveges

kalandjátékokat is megszégyenítő mennyiségű és minőségű szövegbe bugyolálták, melyeket élvezet olvasni, és melyek pillanatok alatt beszippantják az embert. Mindehhez hozzájárul a remek zene és a kellemes látványvilág, amely egyszerűsége ellenére is hangulatos és stílusos.

ALEA IACTA EST

Persze, ahogy említettem, nemcsak a mesteri manipulátorok, hanem a kíméletlen kardforgatók is megtalálják a maguk számítását – mi több, az Age of Decadence harcrendszere, ha lehet, még zseniálisabb, mint a fent vázolt döntési mátrix. A klasszikus cRPG-khez hasonlóan a játék körökre osztott csatákat kínál, amelyekben épp annyira érvényesülnek hősünk tulajdonságai és képességei, mint viselete és fegyverzete, no meg a jó öreg kockadobás. S bár utóbbi hatását nem befolyásolhatjuk, megfelelő taktikával és az akciópontok okos felhasználásával a legkilátástalanabbnak tűnő küzdelmet is a magunk javára fordíthatjuk. A fegyverek például számtalan opciót kínálnak: normál, gyors vagy erős csapás, célzott támadás a karra, fejre, testre vagy lábra, esetleg speciális harcmozdulat. Használhatunk pajzsot, dobhatunk hálót ellenfeleinkre, megmérgezhetjük nyílvesszőnket/tőrünket, és persze kihasználhatjuk a környezet elemeit – például két támadóval szemben egy ajtónyílásba állva elérhetjük, hogy egyszerre csak egy férjen hozzánk. Mindez pedig szinte tökéletes kő-papír-olló rendszerben működik, amelynek ismerete elengedhetetlen a boldoguláshoz; szerencsére ez is könnyen átlátható, és pár (tucat...) kudarc után már egyértelművé válik, melyik ellenféllel szemben milyen taktikát alkalmazzunk. Erre szükségünk is lesz, mert a mesterséges intelligencia jól működik, a harcok kemények, és sokszor csak egy hajszálon múlik, hogy mi jövünk-e ki győztesen belőlük.

Az Arcanum óta nem készült olyan szerepjáték, ahol valóban hatása lett volna a döntéseinknek!

Ahogy említettem, a haláltánc opcionális, sőt azt is tudni kell, hogy általában a mellékes kakaskodások a legdurvábbak, így néha nem árt felhúzni a nyúlcipőt a legkeményebb(nek hitt...) karakterrel is. Szerencsére bőséggel botolhatunk olyan megbízásokba, amelyek megfelelő mennyiségű skillponttal jutalmazva lehetőséget adnak a további fejlődésre, hiszen a történet nem lineáris, Teron világa nyílt, oda megyünk, ahová akarunk, bár egyes helyek csak akkor válnak elérhetővé, ha egy küldetéssel megnyitjuk azokat. Miután pedig a már említett „személyiségteszt" adott esetben elrejt előlünk egyes dialógusopciókat, ezért a játék csak sokadszori végigjátszásra, a különféle lehetőségek kipróbálása után tárja fel teljes egészében magát, ami, a döntéseinknek köszönhető számtalan befejezéssel együtt, garantálja a szavatosságot.

SIC ITUR AD ASTRA

Persze a szavatossággal most sincs baj, hiszen az Age of Decadence a jelen állapotában is bőséges tartalmat kínál. Az Iron Tower stúdió havonta bővíti alkotását új karakterekkel, tárgyakkal, párbeszédekkel, helyszínekkel, hogy aztán júniusban elindulhasson a végső bétateszt, év végén pedig végre összesodorhassuk a szertefutó szálakat, hogy megtudjuk, tetteinkkel és szavainkkal pusztulást vagy megváltást hoztunk e világvégi birodalomra. Addig csak egy dolog biztos: a halál, mely ott les ránk a mocskos utcaköveken, a kietlen pusztaságban, és az egykor pompázó városok átokverte romjai között.

MERIDIAN NEW WORLD

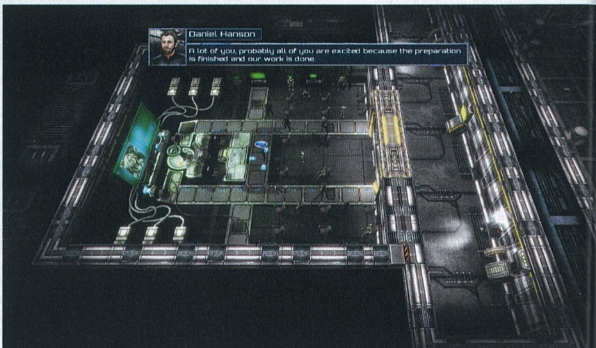
[ÍRTA **WILSON**] **A Földnek majdnem annyi, az emberek haldokolnak, az egyetlen reményt pedig egy olyan bolygó jelenti, amely látszólag lakatlan, a rajta levő erőforrások pedig érintetlenek. Ugyan mi sülhet el rosszul? Ha a válaszod az, hogy minden, akkor nyertél!**

ADATOK

KIADÓ **Headup Games**
FEJLESZTŐ **Elder Games**
MŰFAJ **RTS**
MEGJELENÉS **2014. 04. 04. (béta)**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **79%**

STÍLUSMINTA

StarCraft II 2010 (BLIZZARD)
StarCraft II: Heart of the Swarm 2013 (BLIZZARD)



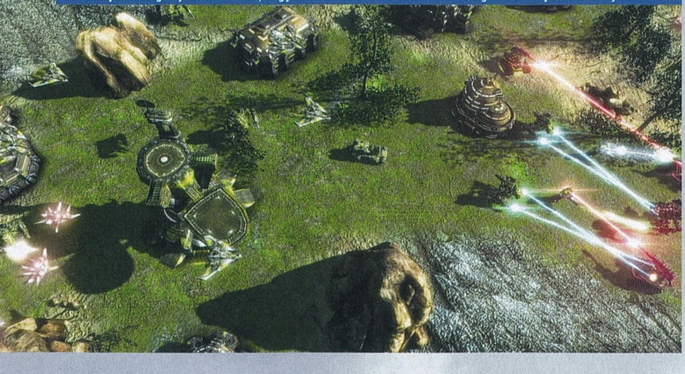
Ha lenne egy időgépem, és visszautaznék körülbelül 14 évet, hogy a magyar játékfejlesztőknek azt mondjam: „2014-ben már különleges eseménynek számít, ha hazai valós idejű stratégia jelenik meg", hát egészen biztos, hogy körberöhögnek. Pedig mostanra ide jutottunk: a magyar játékfejlesztés egy kitikkadt pusztaság, nincsenek egymás hegyén-hátán sikeres stúdiók, a sikertelenek helyén nem nő két új, az RTS műfaj pedig nemcsak itthon, de külföldön is hosszú kényszerszabadságát tölti. Hol van már az az aranykorszak, ami olyan klasszikusokat termelt ki, mint az első két Imperium Galactica, a S.W.I.N.E. vagy a Panzers-sorozat? Ahogy a második világháborús téma csillaga leszállóágba került, vele párhuzamosan tűntek el a süllyesztőben azok a magyar csapatok, amelyek képtelenek voltak tartani az iramot az AAA-címek és a monumentális kiadók mögé besorakozó stúdiókkal. Az irányváltás miatt a régi idők talán már soha nem térnek vissza, de a hazai RTS-készítés nem tűnt el nyomtalanul, sőt: ha a Meridianon múlik, sokat fogják még emlegetni.

ŰRTURISTA

De mi a fene az a Meridian: New World? Egy valós idejű, sci-fi témájú stratégiai játék, amely a címadó Meridian bolygón játszódik. A planéta az emberiség talán utolsó mentsvára: a 15 milliárdra rúgó lakosság miatti túlnépesedés, az élethez szükséges víz és étel, na meg az alapvető erőforrások hiánya miatt 2984-re kitör a Nagy Krízis néven emlegetett esemény, amit csak egy veterán katona, Daniel Hanson erőszakos közbeavatkozása fojt el csírájában. Habár beköszönt a törékeny béke, 3012-re a helyzet ismét kiéleződik, így a Föld egy űrhajóba zsúfol egy szakasznyi katonát és tudóst, hogy első kézből szerzett tapasztalatokkal derítsék ki, kolonizálható-e a Meridian, megoldva ezzel a legégetőbb problémákat. Azért esett e planétára a választás, mert relatíve közel van, az életkörülmények a Földdel azonosak, valamilyen megmagyarázhatatlan okból szinte egyáltalán nincs rajta őshonos állat- és növényfaj, teli van viszont egy shardiumnak nevezett kristállyal, melyet könnyedén lehet fémként hasznosítani. Bár üzemanyagnak pocsék, építeni gyakorlatilag bármit lehet belőle – és mivel a landolást követően egy ismeretlen hadsereg fogadja a telepeseket, ezért szinte kizárólagosan háborús gépezetek épülnek belőle. Méghozzá rengeteg.

Hogy ki állhat a fogadóbizottság mögött, és miért lőnek azelőtt, hogy kérdeznének, az egyelőre rejtély, méghozzá szó szerint: a korai hozzáférés státuszában lévő Meridian kampánya csak alig fél tucat küldetést tartalmaz, és a hónap végére, legkésőbb júniusra tervezett megjelenésig csak apró adagokban csöpögteti tovább az egyáltalán nem érdektelen történetet. Habár Hanson fel sem érhet a StarCraft II kultikus hőséhez, Raynorhoz, de a Meridian még így is kategóriákkal jobban, izgalmasabban, érdekesebben vázolja fel az eseményeket és a fordulatokat, mint a műfaj kevéske képviselője. Értékelhető sci-fi RTS talán a Heart of the Swarm óta nem került a piacra, emiatt lehet a Meridian olyan, mint sivatagi vándornak a víz. Ráadásul egyáltalán nem rossz, ha pedig ismerjük a háttértörténetét, akkor egyenesen le is borulhatunk előtte.

A bázisok felépítése és azok védelmezése a kampány visszatérő eleme: nem is nagyon tudnánk elképzelni modern, valós idejű stratégiai játékot anélkül, hogy ne ezzel töltenénk a küldetések megoldásának jelentős hányadát!



MESSZIRŐL JÖTT VÁNDOR

A képek és a leírás alapján gondolnátok, hogy a Meridian szinte egészét egyetlen ember, Tarsoly Ede készítette? Pedig ez a helyzet: bár az Elder Games korábban már adott ki játékot (a nem túl sikeres Shattered Originst), és Ede mellett csapattagok és külsős megbízottak is segédkeznek a fejlesztésben, de a Meridian elsősorban az ő játéka, amely nem akarja megreformálni a műfajt, nem akar versenybe szállni a StarCraft II-vel. A 15 euróra belőtt fogyasztói árával egyértelműen egy jelentős piaci rést igyekszik betömni, méghozzá meglehetősen jól.

Mivel a Meridian hagyományos értelemben vett valós idejű stratégiai játék, ezért különösebben sok meglepetést nem okoz, hiszen a bolygón pont úgy zajlik az élet, ahogy az elmúlt 20-30 év RTS-eiben: háborúzással. Hansonék a kemény landolást követően szinte sarokba szorítva kénytelenek sereget toborozni, küldetésről küldetésre szállva szembe a névtelen ellenfelekkel. A menedzselés terén nincs nehéz dolgunk, erőforrásból csupán egy van, a történetben is kulcsfontosságú

A MAGYAR STRATÉGIAI IPAR CSÚCSAI

IMPERIUM GALACTICA SOROZAT

Egy átlagember számára a gulyásleves, a paprika és a rubikkocka az, ami hallatán azonnal Magyarországra asszociál, de a hungarikum kategóriájába tökéletesen beleillik az Imperium Galactica is. Hiába telt el már 17 esztendő az első rész megjelenése óta, még mindig nem volt ennél sikeresebb, népszerűbb, nyugaton is ismert magyar játék, és gyanítjuk, hogy ez még egy jó darabig így is marad. Tavaly óta az IG 2-ből már Androidos és iOS-es változat is van, úgyhogy aki nosztalgiázni akar, vegye meg gyorsan!

S.W.I.N.E.

A múlt havi League of Legends interjúnkban nem véletlenül emlegették a Riot Games magyar munkatársai a S.W.I.N.E-t, mint a lécet, amit igyekeznek megugrani. A Stormregion 2001-es RTS-e két dolog miatt égett bele örökre az agyunkba: egyrészt a nyulak és a disznók között zajló háborúnak, másrészt a fantasztikusan színvonalas szinkronnak köszönhetően, ahol a magyar színésztársadalom akkori sztárjai elképesztő lelkesedéssel élték bele magukat a szalonna-küzdelembe.

CODENAME: PANZERS

A Stormregion nem csupán a S.W.I.N.E. elkészítésével írta be magát a magyar játékfejlesztés nagykönyvébe, de sikerüket meg is tudták ismételni a később sorozattá bővített Codename: Panzerssel, amely a megjelenésekor a még javában dúló második világháborús lázat aknázta ki, szinte szó szerint. Lenyűgöző grafikája, a legapróbb részletekig kidolgozott egységei, fantasztikusan hangulatos kampánya miatt még mindig ez az egyik legjobb világháborús RTS, amit valaha csináltak!

szerepet betöltő shardium. Ebből finanszírozhatók mind az épületek, mind az egységek, bár előbbiek működtetéséhez energiára is szükség van, amely a tavalyi demótól eltérően megoldható egy szimpla generátorral, nem kell hozzá geotermikus pontokat keresgélni a térképen.

Az egyszerűbb márpedig mindig jobb, és a Meridian csеppet sem nevezhető bonyolultnak, feleslegesen komplexnek. Felhúzható épületből alig fél tucat akad, és a listán aktív egységgyártó szereppel rendelkező tételből kettő van: az egyik a járműveket, a másik a gyalogosokat ontja. A többi komplexum csupán támogató szerepet tölt be (ki gondolná, hogy a labor fejlesztéseket állít elő, a bánya pedig shardiumot), és a hangsúly a kampány első harmadában inkább a gerillaakciókon, semmint a tábornoki teendőkön van, elvégre vert helyzetben kell helytállnia az emberiség képviselőinek. A bétaváltozat küldetései sok meglepetést emiatt nem is okoznak. A hagyományos bázisvédést, az ellenfél hátbatámadását, az elkerülhetetlen portyázást kár is lett volna kihagyni, de meglepetés azért még így is akad: más játékstílusok beköszönése.

Az ellenséges vonalak mögé történő settenkedés a hiányos útvonalkeresés miatt nem mindig élvezetes

I NEED A HERO

Habár a Meridian ízig-vérig RTS, találhatók benne más elemek is. Az egyik ilyen a tower defense misszió, ahol 25 hullámot kell visszaverni lőállások telepítésével és azok feljavításával anélkül, hogy egységet lehetne gyártani vagy közvetlenül irányítani a védvonalon rostokoló gépezeteket. Ezt támogatja a szerepjátékoktól kölcsönvett fejlődési rendszer és az abból megszülető képességek. Szintet lépni általában a missziók után lehet, egy képességfán osztva el a nehezen megszerzett pontot. A skillek mindegyike aktív, folyamatosan, de lassan visszatöltődő energiát használó segítség – a legtöbb az egységek és az épületek javítására szolgál, de akad olyan is, amivel a tűzgyorsaság növelhető. Ezek bevetése a csaták során létfontosságú, a gyalogos katonák és a gépesített járművek nem bírják túl jól a kiképzést, főleg, mikor már nemcsak a földről, de a levegőből is kapják az áldást. Szerencsére a kutatólaborban előállított fejlesztésekkel be lehet hozni a lemaradást: az egységgyártás előtt a gyárakban kiválasztható, hogy milyen fegyver kerüljön a megfelelő vájatba, így a műfaj többi játékától eltérően nem kell új egységfajtát letolni a gyártósorról, elég csak átalakítani a már meglévő modellt.

Habár a kampány csak őszre lesz kész, már most is rengeteg tartalom vár a játékosokra.

Természetesen azért lassan, hullámokban új darabok és képességek is érkeznek, és rengeteg olyan helyzet van, ahol te magad döntöd el, hogy miként alakuljon egy-egy küldetés. Ha akarsz, lopakodhatsz, szépen, csendben osonva be az ellenséges vonalak mögé, de ha jobban kedveled a nyílt konfrontációt, a főbejáraton is beronthatsz, bár ekkor fel kell készülnöd a komolyabb ellenállásra. E döntéshelyzetek ráadásul nemcsak a missziók alatt, de azok között is előkerülhetnek: a sztoriküldetéseket a StarCraft II-höz hasonló, a legénységgel lefolytatott párbeszédek kötik össze, csak itt nem statikus képernyőkre kattintgatunk, hanem Hansont közvetlenül irányítva kell felkeresnünk a kolonizáló hajó főbb egységeit. A Meridian ezen része kifejezetten jól sikerült, a hangulatosan megírt dialógusok még a fontosabb karakterek sablonosságát is el tudják feledtetni.

Ha ehhez hozzávesszük, hogy a Meridian már alapból egy minden létező ötletet támogató modkészítő eszközzel érkezik, és az egészért még 5000 forintot sem kell fizetni, akkor már egyértelműen látszik, hogy kihagyhatatlan játékról van szó. Nem fantasztikus, nem lesz belőle kultuszcím, és a műfajt sem rengeti meg, de a nagy RTS-aszály közepén ennél többet nem is kívánhatnánk, főleg nem egy nagyjából egyfős fejlesztőcsapattól – csak jönne már meg a kampány maradék része, és derülne ki, hogy mégis ki a fene szabotálja a Meridian bolygó kolonizálását!

Starpoint Gemini 2

[ÍRTA WILSON] **HA EGY HÓNAP ALATT KÖZEL HÚSZ FRISSÍTÉST DOBNAK KI EGY BÉTA ÁLLAPOTÚ JÁTÉKHOZ, AZ ÁLTALÁBAN CSAK ROSSZAT JELENTHET, PEDIG A STARPOINT GEMINI 2 FEJLESZTŐINÉL LELKESEBB BRIGÁDOT KERESVE SEM LEHETNE TALÁLNI: HALLGATNAK A VISSZAJELZÉSEKRE, ÉS AZOKAT FIGYELEMBE VÉVE FORMÁLJÁK A CSAPATUK TÖRTÉNETÉT MEGALAPOZÓ ŰRHAJÓS JÁTÉK FOLYTATÁSÁT.**

Az X Rebirth tavalyi felejthetetlen, csúfos bukása nem csupán egy addig patinás, sokak által szeretett sorozatot rombolt porig, de egyúttal meg is ingatta az űrhajós játékokba fektetett bizalmat, legalábbis a megjelenés, vagyis a tényleges próba előtt, hiszen ami a videón gyönyörű, nem biztos, hogy tartalmas is. Egy erőszakosabb világban az Egosoft ajtaját így nemcsak egykori rajongóik dobálnák meg tojással, de a műfaj többi maroknyi támogatója, fejlesztőcsapata is joggal támadhatott volna a germánokra. A Starpoint Gemini 2-nek mégsincs különösebb félnivalója: a 2010-es első epizód nem lett kultcím, nem zavart túl sok vizet, és mára vagy csak kevesen emlékeznek rá, vagy a játékosok egyáltalán nem is ismerik, így nem is kell hatalmas elvárásoknak megfelelnie, vagyis akár nagyot is szólhat. Ha pedig a korai hozzáférés program keretében elérhető bétát vesszük alapul, akkor egészen biztos, hogy nem jár annyira pórul, mint az X: Rebirth.

ZŰR AZ ŰRBEN

Hogy a történet és a kampány is megfelel-e ennek a kijelentésnek, az egyelőre még rejtély, hiszen a bétaváltozat kizárólag a sandbox módot tartalmazza, ami bármiféle bevezető vagy útmutató nélkül engedi szabadon a játékost a Gemini-rendszer rettentően hatalmas területén. A méret érzékeltetése szavakkal nem egyszerű dolog, legyen elég annyi, hogy a kisebb szektorokra osztott területeken több percnyi távolságra vannak egymástól az olyan nagyobb objektumok, mint az űrbázisok, az előőrsök, vagy épp a fontosabb bolygók. Ha egy jelzővel kellene illetni, az mindenképp a „hatalmas" lenne, hiszen már az első zónában is rengeteg a tennivaló, különösen úgy, hogy tényleg azt csinálhatunk, amit csak akarunk.

Habár ez a határtalan szabadság elrettentőnek tűnhet, a Starpoint Gemini 2 valójában egy meglehetősen könnyen emészthető játék. Nem keményvonalas szimulátor, nincs mögötte ezernyi változót figyelő gazdasági rendszer, nem szükséges a billentyűzet összes gombját használni a hajó irányításához, és még csak irritáló karakterekkel sem kell diskurálni a továbbjutás érdekében. Viszont ha fél-arcade űrhajós játéknak neveznénk, az se fedné le az igazságot, mert itt egyáltalán nem az agyatlan akción van a hangsúly, annak ellenére, hogy azért a játékidő jelentős részét ez teszi ki.

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
Little Green Man Games

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2014. 03. 17. (béta)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

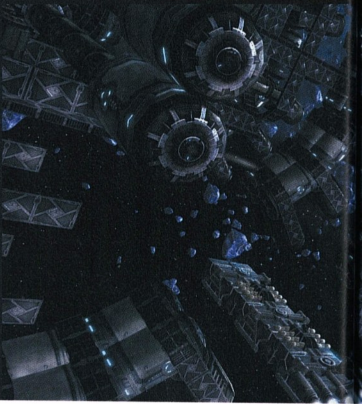
Starpoint Gemini
2010 (ICEBERG INTERACTIVE)

ŰRGOLYHÓK

Mi akkor a Starpoint Gemini 2? Egy olyan űrhajós játék, ahol küldetéseket kell vállalnod, pénzt kell szerezned, szintet kell lépned, fejlesztened kell a hajódat, és ápolnod kell a kapcsolatot a galaxis különböző frakcióival. Felcsaphatsz kalóznak, de akkor ne lepődj meg, ha egy űrállomásnál sem tudsz kikötni, mert azonnal rád lőnek; beállhatsz kereskedőnek, de az egyes termékek lelőhelyének és árának katalogizálására kitalált rendszer hiánya miatt esélyed sem lesz úgy megszedni magad, mint az Elite-ben vagy az X-ben; kipróbálhatod magad rátermett stratégaként, de akár pár másodperc alatt fűbe haraphatsz, ha olyan ellenfélnek mész neki, aki jóval rátermettebb nálad.

Ennek persze két jól meghatározható oka van. Az egyik, hogy az első résztől eltérően itt a játéktér már teljes egészében 3D-s, ami megbonyolítja a navigálást (szerencsére waypointot bárhová le lehet rakni, és a hajó automatikusan el is tud navigálni oda), a másik pedig, hogy emiatt minden bárka olyan, mint egy 18. századi csatahajó, köszönhetően a támadó eszközök elhelyezkedésének és működésének. A különböző fegyverek (rakéták, torpedók, lézernyalábok, gépágyúk, energiavetők) különböző vájatokba pattinthatók be (ezek kör alakban rendeződnek a hajó köré), és csak akkor lehet őket elsütni, ha az adott eszköz pont az ellenség felé néz. Vagyis ha mondjuk a torpedóid a pilótafülke alatt, az orrban találhatók meg, akkor azokat hátrafelé

A Starpoint Gemini 2 által elképzelt űr elképesztően színes, nincs olyan szeglete, ami ne lenne lenyűgöző



A JÖVŐ AZ ŰRÉ

ELITE DANGEROUS

David Braben már vagy két évtizede ígéri az Elite-sorozat negyedik epizódját, de a jogviták, majd a Braben által hiányosnak minősített technológiai lehetőségek miatt sosem lett belőle semmi, egészen a Kickstarter megjelenéséig. Az Elite: Dangerous 2012 novemberében került fel a közösségi finanszírozást csúcsra járató oldalra, elsöprő sikert aratva. Az eredetileg idén tavaszra tervezett Dangerous a közelmúltban érte el a játszható alfaváltozatot, így legkorábban csak ősszel vághatunk neki a hatalmas, procedurálisan generált univerzumnak, ahol csillagok milliárdjai várják a bátor felfedezőket, kereskedőket és kalózokat, akik kötetlenül, korlátok nélkül élhetik mindennapjaikat a fiktív jövő nem éppen barátságos körülményei között.

STAR CITIZEN

Az űrhajós játékok másik nagy veteránja, a Wing Commander-sorozattal legendává váló Chris Roberts is a közösségi finanszírozásnak köszönhetően tér vissza a stílushoz. A Star Citizen gyűjtése mind a mai napig zajlik, és hónapról hónapra új csúcsokat ér el. Robertsék az angol Brabentől eltérően inkább az akció oldaláról közelítenek a műfajhoz, a CryEngine 3 erejét használva a perzisztens világot, rengeteg csatát, a teljesen átszabható űrhajót, és az egyszemélyes kampányt is tartogató Star Citizen megalkotásához. A végleges változat megjelenése rettentő messze van, a játék modulárisan, vagyis darabokban érkezik: idén a hajók és az állomások, valamint a csatarendszer fut be, a prezisztens világ viszont legkorábban csak 2015 legvégén élesedik.

A spártaian egyszerű menük bár rondák, de legalább könnyen átláthatók, így gyorsan bele lehet rázódni a játékba

nehezen hajigálhatod. A csaták így szinte minden esetben a helyezkedésről, és nem feltétlenül a nyers erőről szólnak, főleg, mert a lőszer véges, a hajótest sérülékeny, a pajzs pedig villámgyorsan le tud mállani – mindig a megfelelő szögbe kell fordulnod, és csak akkor támadni, mikor minden klappol.

Miként élheted mégis túl az összecsapásokat? Stratégiázással: nem csupán fegyvereket vethetsz be, de át is változtathatod a hajód a négy különböző támadóállás egyikére, igazodva az adott helyzethez és az ellenfelekhez. A rövid sorozatokkal például könnyen ki tudsz lőni egy kisebb vadászt, de egy csatahajóval szemben így már esélyed sem lenne. Ezek a támadóállások ráadásul fejleszthetők, hiszen a szerepjáték-elemek miatt szintet lépsz, tapasztalati pontot kapsz, melyet képességekre és passzív extrákat nyújtó perkekre szórhatsz el. Ha pedig ez sem lenne elég, még mindig ott vannak a raktérbe suvasztható, véges számú boosterek, melyekkel gyors helyzeti előnyre tehetsz szert. Ilyen a protonbomba, ami azonnal szétkap egy aszteroidát vagy egy közepes méretű ellenséget, az energiapáncél, amely ideiglenes védőburkot képez a hajótest körül, vagy a szingularitás-csomag, amely az űr egy adott pontja felé húzza-szívja a hatása alá kerülőket.

A RÉGI BIRODALOM

Ezeket persze meg is kell venni, és a Starpoint Gemini 2-ben semmit se mérnek olcsón. Habár a véletlenszerűen generált küldetésekkel szerezhetsz pár ezer dollárt, de még a legolcsóbb fejlesztés is vagy 15 rugóba kerül, a fejlettebb fegyverek ára pedig a több százezret is elérheti – és akkor még nem is kerültek szóba a többi szektorba vezető térkapuk belépői, melyek megvásárlásához szinte a teljes kincstárat át kell adni. A teljes változatig ez remélhetőleg még változni fog, mert a jelenlegi gazdasági modell nemhogy támogatja a meggazdagodást, de mindent megtesz azért, hogy földönfutó űrparasztként végezd a lehető leggyorsabb idő alatt. A kereskedésnek ezért jelenleg nem nagyon van szerepe, stabil bevételi forrást inkább csak a kisebb, folyamatosan ismétlődő küldetéstípusok jelentenek, azokat viszont villámgyorsan meg lehet unni, még úgy is, hogy kisebb-nagyobb konfliktusok, harcok bárhol kitörhetnek, úgy a mindenfelé portyázó kalózokkal, mint az egyes frakciókkal. Utóbbiaknál akár úgy is ki lehet húzni a gyufát, ha megpróbálsz dokkolni az egyik állomásukon, de a folyamat közben nem vagy hajlandó törölni a rakteredből az illegálisnak minősített portékát – amit az egyik oldal tilt, azt a másik tonnaszámra vásárolja fel, így jobb, ha lehetőség szerint korgó hajógyomorral siklasz az űr egyik szegletéből a másikba, elkerülve az összezördüléseket.

Szerencsére nem vagy teljes magányra ítélve, a hajódra legénységet is toborozhatsz: tiszteket, akik célozhatnak és lőhetnek helyetted (ezzel levéve a válladról a robotmunka legjavát), illetve gyalogos katonákat, akikkel megcsáklyázhatod, és akár el is foglalhatod az ellenséges hajókat, azokat részegységenként adva el a legközelebbi űrállomáson, mintha csak a MÉH-be mennél. Hogy az automatizálás mennyire jól jön, azt akkor fogod igazán megérteni, mikor már a hajód energiaellátását is finomhangolnod kell: menet közben három részegység (hajtómű, fegyverek és pajzs) között oszthatod el a naftát, ami nem menne olyan egyszerűen, ha közben még torpedókat is kellene eregetned.

Világa teljesen sablonos, de játékmenete kifejezetten addiktív, nehéz abbahagyni!

Lehetőségből, tartalomból szerencsére már most sincs hiány, a hatalmas játéktérben ezernyi a tennivaló történet és karakterek nélkül is, ráadásul az egyszerűnek tűnő játékmenet mögött valójában igazi mélység van, amit átlátni se annyira nehéz. Habár az egyszerű kezelőfelület inkább böngészős játékra emlékeztet, de a dolgát (a magyarázatok hiánya ellenére) azért jól teszi, pár kattintással, 1-2 óra játékkal minden fontosabb funkciót ki lehet ismerni. Sajnos azonban erről, és az egész Gemini-világról elmondható, hogy túlságosan is ingerszegény. Steril, teljesen sablonos, semmi egyediség, máshol nem látott elem nincs benne: szépnek ugyan szép bizonyos helyeken, de még csak minimálisan sem próbál meg több lenni egy tucat sci-finél. Persze lehet, hogy a nagy űrhajósjáték-aszály idején még ez is elég lesz – ha minden jól megy, júniusban kiderül!

GRID AUTOSPORT

[ÍRTA MO] **A Race Driver: GRID és a GRID 2 elkészülte között közel öt esztendő telt el, viszont a széria harmadik felvonásának fejlesztése csupán tizenhárom hónapot vett igénybe, hiszen már júniusban a kezünkben vehetjük a Codemasters új, a sokat sejtető Autosport alcímmel ellátott autóversenyzős játékát.**

A nagy sietség oka a rossz nyelvek szerint a GRID 2 sikertelensége volt, amit a stúdió részben el is ismert: bár büszkék a játékosok és a szaksajtó által egyaránt vegyes fogadtatásban részesített autóversenyükre, mégsem így képzelték a végeredményt. Csendben tegyük hozzá, mi sem. Az arcade stílus kedvelői felé tett tétova lépésekkel (lásd még DiRT: Showdown) ugyanis a saját hardcore rajongóiknak okozott csalódást a Codemasters. A csorbát most a GRID Autosporttal igyekeznek kiköszörülni, egy kézifékes kanyarral irányítja vissza a régi kerékvágásba a szériát. Bár az új rész sem tör a szimulátorok babérjaira, a fejlesztők ígérete szerint visszatérnek a stúdió korábbi klasszikus alkotásainak szellemiségéhez, méghozzá a tartalom és a kezelhetőség tekintetében egyaránt. Sőt, a játék elkészítése során a fő iránymutatást a játékosközösség visszajelzései, javaslatai jelentették (igen, mindenki nyugodjon meg, lesz belső nézetes kameraopció, ráadásul rögvest kettő is), így tulajdonképpen minden adott ahhoz, hogy június végén a lehető legteljesebb autóversenyzős élményt nyújtó GRID-et indíthassuk el a gépünkön – már ha a rengeteg kiválóan megírt marketinglózung tényleg a valóságot takarja. De rakjuk félre picit idült szkepticizmusunkat, és nézzük, hogy eddig milyen műhelytitkok láttak napvilágot az új epizóddal kapcsolatban!

A második részre éveket kellett várnunk, a harmadikra viszont alig egy esztendőt!

A NÉP AKARATA

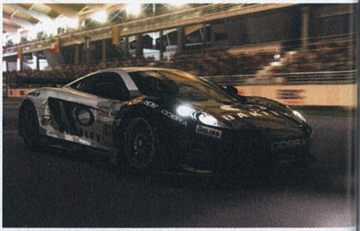
A legtöbb kritika magától értetődően a vezetési modellt érte a GRID 2-ben, így a Codemasters szakemberei a harmadik rész ezen elemére helyezték a legnagyobb hangsúlyt a fejlesztések során.

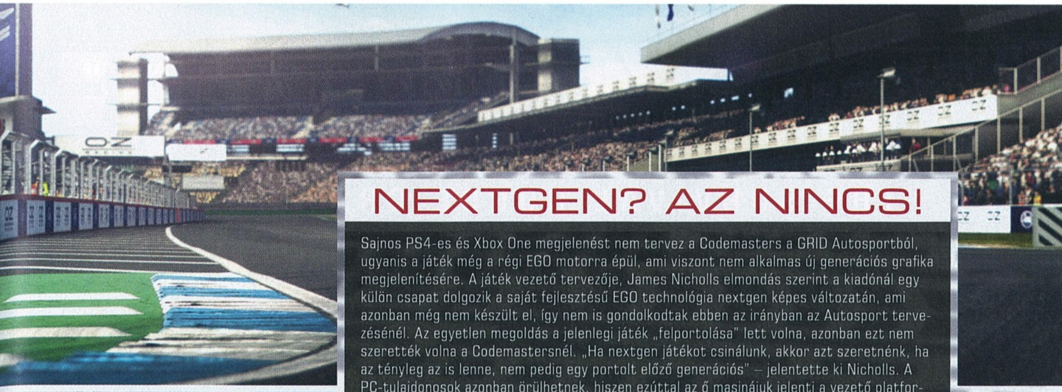
A valósághű élményt nyújtó kormánytekergetés érdekében minden egyes apróságra odafigyeltek, többek közt például totálisan újratervezték a kerékmodelleket, hogy igazán meg tudják ragadni az egyes autók sajátos karakterisztikáját. A végeredmény egy könnyen kezelhető, ám valósághű vezetési élményt nyújtó modell lett, mely valahol az arcade és a szimulátor kényes határán egyensúlyoz kecsesen. Ennek köszönhetően minden autó (amikből azért nem lesz kevés) másként viselkedik a pályán, egy-egy gázfröccsre vagy apró kormánymozdulatra nem ugyanúgy reagál majd egy Formula 3-as szörnyeteg, mint mondjuk egy WTCC túraautó. A GRID Autosport nevéhez méltóan a színtiszta versenyzésre fókuszál, nekünk pedig öt különböző kategóriában (Endurance, Touring Car, Open-Wheel, Street Race, Drift) kell majd bizonyítanunk rátermettségünket. A versenyek nem csupán eltérő szabályrendszerekkel bírnak, hanem sajátos megközelítést, taktikát, versenyzési stílust követelnek a játékosoktól. A túraautó-bajnokságban agresszív, tolakodós, akciódús versengésre számíthatunk, ellenben a Le Mans-i 24 órás autóversenyhez hasonló endurance futamokon az éjszakai autózás nehézségeivel és a megfelelő taktika kiválasztásával kell szembenéznünk, míg a Formula 3-as Open-Wheel megmérettetéseken a megfontolt, precíz technikai vezetése lesz a főszerep.

FÉKCSIKORGÁS, FOGCSIKORGÁS

A karriermód ennek függvényében igen összetett lesz, és hosszú időbe telik majd, mire minden kategóriában profi pilótává válunk, ám úgy tűnik, hogy mindez a már unalomig ismert módon fog megtörténni. Ahogyan folyamatosan fejlődünk, úgy kerülhetünk egyre jobb csapatokhoz,

A világ legismertebb versenypályáinak szerepeltetése is kitűnő példája annak, hogy a GRID: Autosport csak nyomokban fog hasonlítani a korábbi epizódokhoz, ahol inkább a fantázián és a száguldáson volt a hangsúly, és nem az igazi versenyzés érzésén.

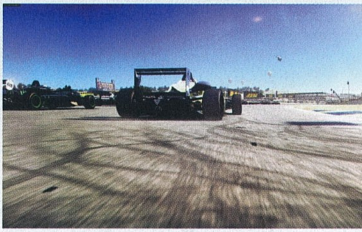




NEXTGEN? AZ NINCS!

Sajnos PS4-es és Xbox One megjelenést nem tervez a Codemasters a GRID Autosportból, ugyanis a játék még a régi EGO motorra épül, ami viszont nem alkalmas új generációs grafika megjelenítésére. A játék vezető tervezője, James Nicholls elmondás szerint a kiadónál egy külön csapat dolgozik a saját fejlesztésű EGO technológia nextgen képes változatán, ami azonban még nem készült el, így nem is gondolkodtak ebben az irányban az Autosport tervezésénél. Az egyetlen megoldás a jelenlegi játék „felportolása" lett volna, azonban ezt nem szerették volna a Codemastersnél. „Ha nextgen játékot csinálunk, akkor azt szeretnénk, ha az tényleg az is lenne, nem pedig egy portolt előző generációs" – jelentette ki Nicholls. A PC-tulajdonosok azonban örülhetnek, hiszen ezúttal az ő masinájuk jelenti a vezető platformot a játék számára, amit a 4k felbontású textúrák és az új, DX11 funkciók is igazolnak.

A BMW mellett a legtöbbet látott márka a Mercedes lesz, amely a játék itthon is kapható Black Edition változatához egy extra autót is hozzácsapott: a meseszép SLS AMG Coupé Black vezetéséhez bizony ezt a kiadást kell a kosarakba pakolni.



miközben bőkezű szponzorokat és kellemetlenkedő riválisokat szerzünk magunknak. A megszokott rendszerbe a csapattárs visszakerülése hoz némi színt, hiszen mostantól akár dirigálhatunk is a pilótának a futamok alatt, például utasíthatjuk, hogy kezdje el támadni az előttünk haladókat, vagy próbálja megakadályozni a mögöttünk lihegőket az előzésben, ráadásul mindezt egyetlen gombnyomással intézhetjük.

További jó hír, hogy a karrierünket bizonyos fokig mi magunk alakítjuk, vagyis csak azokban a versenytípusokban kell rajthoz állnunk, melyekben szeretnénk. Megtehetjük, hogy csak az utcai keménykedést választjuk, de akár azt is, hogy a drift- és a túraautó megmérettetéseken bizonyítunk. Ugyanez a helyzet az edzésekkel és az időmérőkkel. Ha egy számunkra kevéssé ismert pályán vagyunk kénytelenek versenyezni, akkor csak belépünk a gyakorlás opcióba, és máris feltérképezhetjük a futam összes veszélyes kanyarkombinációját. A tréning után azonban kihagynánk a kvalifikációs futamot és rögvest élesben versenyeznénk? Semmi akadálya, a döntés ránk van bízva.

Főhadiszállásunk a garázsunk lesz, ahol a versenyek kezdete előtt számos ponton finomhangolhatjuk a választott gépünket. Fékek, leszorítóerő, felfüggesztés, sebességváltó, menetmagasság, aerodinamika: csak pár dolog azok közül, amikhez hozzáférhetünk, hogy megtaláljuk a legmegfelelőbb beállítást az adott futamra. Erre pedig nagy szükségünk lesz, hiszen a GRID Autosport komoly kihívásokat gördít elénk, köszönhetően a különböző vezetési kategóriák miatt hatalmas változáson átesett mesterséges intelligenciának. A virtuális ellenfeleink taktikusabban fognak vezetni, kerülik a direkt fizikai kontaktusokat, miközben ügyesen kihasználják a szélárnyékot az előzéseknél, és agresszíven védik pozíciójukat. A versenyek pedig igencsak változatosak lesznek, mivel az MI irányította pilóták egészen eltérő stílusokban autóznak, hiszen az aszfalton mutatott habitusukat közel 60 különböző karakterjegy (agresszió, kockáztatási hajlam, stressztűrés) kombinációja határozza meg.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
verseny

MEGJELENÉS
2014. 06. 27.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Race Driver: GRID
2008 (CODEMASTERS)

GRID 2
2013 (CODEMASTERS)

Unalomra a pályákkal kapcsolatban sem számíthatunk, ugyanis a készítők nem voltak szűkmarkúak ezen a téren: 22 helyszínen és több mint száz útszakaszon robobhatunk eszeveszett tempóban, és ez több mint a Race Driver: GRID-ben és a GRID 2-ben együttesen volt. Hockenheim, Sepang, San Francisco, Jarama és Yas Marina otthonos aszfaltcsíkjai egészen biztosan feltűnnek, de a már ismert versenyhelyszínek mellett természetesen teljesen új meghódítandó területek is várnak ránk. Ráadásul az eddigi képek és videók tanúsága szerint a vizuális élmény terén is tapasztalható némi előrelépés. Ennek érdekében a fejlesztők az utolsó pixelt is kipréselték az öregecske EGO-motorból, és így a GRID Autosport meglepően jól fest. A környezet megjelenítése részletgazdag, a fényhatások természetesnek tűnnek, ráadásul hat különböző kameraszögből is gyönyörködhetünk a látványban, már ha van időnk rá két előzés között 250-es tempónál. Utóbbival vigyázni kell, hiszen a törésmodell az utolsó csavarra is kihat, így pikk-pakk rommá törhetjük a gépünket, bár ilyenkor a jól ismert idővisszatekerős Flashback funkcióval azért könnyedén mérsékelhetjük a veszteségeinket.

IRÁNY A SZÉLESSÁV!

A GRID Autosport online hátterét nem meglepő módon a RaceNet biztosítja, így adott a lehetőség, hogy barátainkkal karöltve egy adott klub színeiben versenyezzünk a közösség tagjai által alakított többi csapat ellen. A Discipline Challenge opcióban minden héten újabb és újabb teljesítendő kihívással találkozhatunk, és természetesen a statisztikánkat is folyamatosan nyomon követhetjük, az autónk adataitól kezdve egészen a globális ranglistán elfoglalt helyezésünkig. Az már biztos, hogy online egyszerre 12 játékos küzdhet majd az első helyért, és egy-egy klán akár 100 taggal is büszkélkedhet, míg offline osztott képernyős verzióban száguldozhatunk. A fejlesztők további új és izgalmas lehetőségeket is ígérnek, melyek még mélyebbre kalauzolnak majd a multiplayer versenyzés világába, ám ezek mibenlétét sajnos még nem leplezték le.

7 DAYS TO DIE

THE SURVIVAL HORDE CRAFTING GAME

[ÍRTA WILSON] **Amit a Minecraft és a DayZ elkezdett, azt minden eddiginél többen imitálják: úgy adódott, hogy ebben a hónapban két túlélőjáték is a hálónkba akadt, ha nem is új témával, de új megközelítéssel ugorva neki napjaink legnépszerűbb műfajának. Ismét itt vannak a zombik, és megint menekülni kell előlük.**

A z ezredforduló előtti években, körülbelül 1997 körül még nem volt olyan vita, hogy a Battlefield vagy a Call of Duty-e a jobb (hiszen hol voltak ekkor még a sorozatok), sőt a műfajon belül úgy általában nem nagyon volt még nyoma annak a cicaharcnak, amit a 21. század hozott el számunkra az FPS-ek világában. Ennek valószínűleg az az oka, hogy ekkoriban katonás shooter nem nagyon akadt, legalábbis nem olyan mennyiségben, pláne nem olyan minőségben, mint manapság. Hogy ennek a még gyerekcipőben járó 3D technológia, vagy a teljesen másra hangolt közösség volt-e az oka, legyen már a történészek problémája, az viszont biztos, hogyha van olyan cég, amely maradandó nyomot hagyott a háborús játékok műfajában, az a mind a mai napig (bár jelenleg tetszhalott állapotban) létező NovaLogic. Az általuk megálmodott Delta Force-sorozat ütközetei ugyan fiktívek voltak, és mai szemmel nézve a fegyverek működése sem volt köszönőviszonyban a valósággal, viszont a stúdiónál volt egy adu, amit úgy hívtak, hogy voxeles ábrázolás. Ez a technológia az akkori trendekkel ellentétben nem a videokártyákból hajtotta ki a poligonrengeteget, hanem szoftveres rendereléssel álmodta meg a gigantikus térképeket, kategóriákkal hatalmasabb játékteret nyújtva a kor bármely más játékához képest. Ahogy azonban leáldozott a NovaLogic csillaga, és előretört a 3D-s megjelenítés, úgy tűntek el a voxelek is, hogy aztán az egyre izmosabbá váló processzoroknak és egy nem várt segítőtársnak köszönhetően több mint egy évtized pihenés után térjenek vissza a köztudatba. Ki gondolta volna, hogy zombikon lovagolva kéri vissza az őt megillető helyet ez a mostanra már szinte teljesen elfeledett technológia?

ADATOK

KIADÓ
The Fun Pimps

FEJLESZTŐ
The Fun Pimps

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2013. 12. 13. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Minecraft
2009 (MOJANG)

DayZ
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

RÉGI TECHNOLÓGIA ŐSI KÖNTÖSBEN

Persze ez azért túlzás, méghozzá hatalmas: ha valaki a voxeltechnológia mellett a 7 Days to Die-jal kardoskodna, előbb kiröhögnék, aztán megkérdeznék, komolyan gondolja-e, mielőtt a földön gurulva, a saját taknyában-nyálában fürödve kacagná át magát a kérdező a halálba. A 7 Days to Die ugyanis ronda: a képek képtelenek visszaadni, hogy mennyire. A 3D-s játéktérbe kidobott 2D-s világok, a szinte animáció nélküli, 25 évvel ezelőtti sprite-okat idéző élőholtak, a baltával kifaragott, éles határvonalakkal elválasztott éghajlati övezetek láttán nem is lehet kétséges, hogy itt nem a tálalás az elsődleges, és soha nem is lesz ebből központi tényező – de hogy az első élmény a húsba vágó sokk, az egyszer biztos. A második pedig maga a halál.

A 7 Days to Die ugyanis nem könnyű, sőt, már-már szadista játékról beszélhetünk, ahol a halálközeli élmények nem kis dózisban érkeznek, hanem szinte percről percre. Műfaját tekintve természetesen ez is olyan túlélőszimulátor, mint az összes, ami jelenleg a Steam eladási listák élén tanyázik. Tulajdonképpen a Minecraft kocka alapú világának keresztezése a DayZ „szabadon kószálhatsz egy élőholtakkal teli világban" ötletével, de akár a Rustot is említhetnénk ihletadónak, ha nem tudnánk, hogy ez a játék azzal párhuzamosan készül. A Minecrafttől eltérően a világ itt még nem határtalan, a mostani alfaváltozatban egy kézzel összerakott, fix pontokkal rendelkező

> Rettenetesen ronda, de a gazdag, kihívásban bővelkedő játékmenet kárpótol a sokkért!

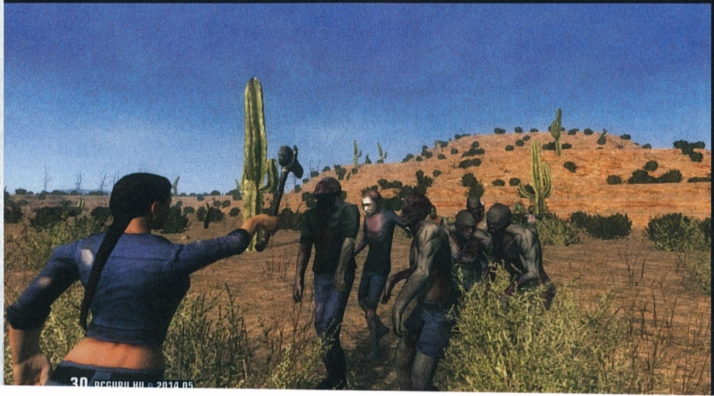
térképen zajlik az akció, de a közeljövőben ez véletlenszerűen generált terepre cserélődik – nem mintha ott könnyebb lenne boldogulni...

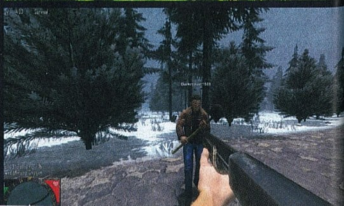
A HALÁL VISSZAHARAP

A 7 Days to Die-t azért nevezték el így, mert a készítői is tudják, hogy ennél tovább életben maradni igazi sziszifuszi küzdelmet jelent. Nincs útmutatás, a játék soha nem mondja meg, mit kellene tenni, merre kellene menni, ám erre nincs is szükség – a műfaj egyik bebetonozott alapeleme a tényleges szabadság, ahol nem utasításokat kell követni, hanem az ösztönöket és a saját ötleteket. Ahhoz, hogy kiderülhessen, ezekből mennyi használható, persze rengeteg halál szükséges, és elmúlásból itt bizony akad bőven. A kezdőfelszereléssel az égvilágon semmit nem lehet kezdeni, és mivel az alapbeállítások mellett elhalálozáskor automatikusan minden a földre esik, nem is szabad kötődni az ekkor kapott cuccokhoz.

Meg úgy igazából semmihez sem. A jelenlegi, kifejezetten hatalmas térképen véletlenszerűen jelenik meg a loot, dobozok, szemeteszsákok, autóroncsok,

Jelenleg a sivatag a program messze legrosszabbul kinéző része, körülbelül a Delta Force óta nem volt videojátékban annyira ronda a táj, mint itt. Remélhetőleg ez változni fog a véletlenszerűen generált területek bevezetésével. Ráférne!

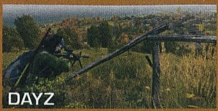




MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Nehéz újat mutatni ebben a műfajban, és a 7 Days to Die is inkább a nagy elődöktől merít

1 A zombikat leszámítva a játék kiköpött Minecraft, az elemekből felépített világtól kezdve a craftoláson át egészen a biome-okig: kár is lenne ezt tagadni!



2 Sok ötletet adott a DayZ is, elsősorban a célt tekintve: itt is zombik elől kell menekülni, és a túléléshez ételt, italt és fegyvereket szükséges szerezni.

3 A Rust kakukktojás, hiszen a 7 Days to Die-jal párhuzamosan készül, de azért az építkezés és a craftolás mindkét játékban szinte teljesen ugyanúgy működik.

Favágózombival még egy játékban sem lehetett találkozni, hacsak nem számítjuk ide az Alan Wake hasonló foglalkozást űző ellenségeit. Szerencsére az itteniek nem teleportálnak jobbra-balra, de ugyanannyira veszélyesek, főleg éjszaka.

szekrények, táskák és egyéb tárolók mélyén. Hogy melyikben mi van, az csak a vakszerencsén múlik, de bármit is kaparunk elő ezekből, az szinte biztos, hogy alapanyagként funkcionál, lévén önmagukban a cuccok nem érnek semmit. Kávébabbal, egy üres konzervdobozzal, némi üvegszilánkkal nem sokat lehet kezdeni, de ha ezeket kombináljuk (nem feltétlenül ebben a sorrendben), több tucat találmány állítható elő, az életerőt kis mértékben visszatöltő kenőcstől kezdve a jól átsült vadhúson át egészen a hordozható exkavátorig. Bár a tárgylista mindig mutatja, hogy az éppen cipelt holmikból mit lehet összerakni, konkrét recepteket már nem ad, így kicsit azért gondolkozni kell azon, mi mihez passzol. De nem sokat.

CSAK A ZAJ

Ez persze nem jelenti azt, hogy a 7 Days to Die agyatlan játék lenne, sőt, aki halhatatlannak képzeli magát, az gyorsan a fűbe harap, az itteni zombik ugyanis egyáltalán nem buták. Az egy dolog, hogy csoportosan közlekednek, és még az élőholt állatok (főleg a kutyák) is segítik őket, de hallanak és szagolnak is. Akár több száz méteren át üldöznek, és ha azt hiszed, hogy biztonságban vagy egy házban vagy egy hirdetőtábla tetején, elég gyorsan megcáfolják a tévhitedet, mikor szó szerint ajtóstul rontanak az épületbe. Vagy falastul. A voxeles technológia miatt minden, akár még a talaj is lebontható, zsebre vágható (a készletedbe pakolt, darabjaira szedett kanapé azért meglehetősen vicces dolog), és ennek köszönhetően építkezni is lehet, sőt, idővel kell is. Habár ez a játék a Minecraft változatosságát a témaválasztás miatt nem tudja elérni, még így is jóval több a lehetőség, mint a riválís Rustban, és sokkal hasznosabb is az egész barkácsolás. Az építményeknek itt taktikai jelentősége is van: egy lövészárok, egy jól eldugott, elbarikádozott barlang sokkal nagyobb védelmet nyújt, mint egy üvegtetővel kibélelt házikó, vagy kandallóval, könyvespolccal díszített kunyhó.

Májusban érkezik a játék eddigi legnagyobb frissítéseinek egyike, ami kicsinosítja a terepet, megkezdi a mocap animációk bevezetését, felújítja a játékosok karaktermodelljeit, és elveti a véletlenszerűen generált világ magvait, lehetővé téve, hogy minden indításkor egy teljesen új terep fogadja azokat, akik a zombik közé merészkednek.
Ideje volt!

Az sem utolsó dolog, hogy a tárgylista véges befogadóképessége miatt nem lehet több száz tonnányi felszerelést cipelni. Az irányított karakter idővel megéhezik, megszomjazik és elfárad: ennie, innia és aludnia kell, a senkiföldjén pedig nincs idilli motel, ahol villásreggelivel lehetne megkoronázni a kellemesen átszundított éjszakát. Habár alkalmanként bele lehet botlani bontatlan konzervekbe vagy teljesen friss készételekbe (ennek azonban olyan szaga van, ami a zombikat is odavonzza!), de a leghatékonyabb táplálék az, amit te magad állítasz elő egy tábortűznél... ha egyáltalán eljutsz odáig.

Ha ugyanis leszáll az éjszaka, a játék túlélőszimulátorból átfordul igazi horrorba. Az élőholtak elkezdenek sprintelni, kilométereken át üldöznek, így ha a szabadban ér a napnyugta, gyakorlatilag biztos, hogy nem éled meg a napfelkeltét. Ennek köszönhetően idővel kénytelen leszel kialakítani egy rendszert: a nappal a felfedezésé, a hátrahagyott házak felkutatásáé és a saját menedék kialakításáé, az éjszaka pedig az óra bámulásáé, ahol az egyetlen cél, hogy ne fedezzenek fel, és megérkezzen a biztonságot hozó fény.

HOSSZÚ MENET

Természetesen a túlélés élménye akkor a legjobb, ha nem magányosan, hanem ismerősökkel vágsz neki a világnak. A 7 Days to Die a Minecrafthez hasonlóan privát szervereket használ, te magad is indíthatsz egyet, és úgy paraméterezheted, ahogy csak akarod. Összesen nyolcan vághattok neki a világnak, megpróbálva együttes erővel, vagy épp egymás ellen dolgozva túlélni. Ebben a módban jön ki igazán, milyen sok minden rejlik a játékban: a trükkös csapdák, a zombiölést maximalizáló építmények, a legütősebb fegyverek (géppuskák, rakétavetők, robbanóanyagok!) nyújtotta előny élményét semmi sem múlhatja felül. Csak ne lenne ennyire ronda, ennyire kezdetleges, ennyire kidolgozatlan – és mégis annyira élvezetes, olyan addiktív, hogy ne érdekeljen, hogy mennyire csúnya, hogy milyen lassú. Ilyen ez a műfaj: mikor már azt hinnénk, halálra untuk, jön egy új játék, ami visszaránt a túlélők birodalmába!

The Vanishing of Ethan Carter

[ÍRTA CHOCHO] **Egy levágott lábú holttest láttán a legtöbb ember összeroppan, rosszul lesz, netán elájul. Egy vérbeli nyomozó viszont gondolkodni kezd. Mi történt? Ki tette? Miért tette? Hogyan tette? A The Vanishing of Ethan Carterben te magad lehetsz ez a detektív!**

A videojátékok világában a nyomozás, mint folyamat, szinte minden esetben csak arra jó, hogy a fejlesztők húzzák vele az időt: a játékosok általában buta minijátékokat játszanak, tét nélküli interjúkon vesznek részt, vagy épp átvezető videók formájában nézik végig, ahogy a főszereplő zsaruk két lövöldözés között elbeszélgetnek a gyanúsítottal, aki semmiben sem különbözik azoktól a tizenkettő egy tucat ellenfelektől, akikből vagy százat kaptak puskavégre pár perccel korábban. Hiteles nyomozásra talán csak a kalandjátékok műfaja ad lehetőséget, ám az említett stílus képviselői is rendre szűk csőben vezetik a játékost, aki vagy ráhangolódik az alkotók logikájára, vagy össze-vissza kattintgatva, de előbb-utóbb belefut a megoldásba. Unalmas már a századik egyforma játék után, nemde? Még szerencse, hogy a Bulletstorm fejlesztőiből kivált The Astronauts is ezen a véleményen van, és mindent elkövet, hogy a The Vanishing of Ethan Carter legyen az első olyan nyomozós horror-kaland hibrid, amiben a játékos maga a detektív – és nem az agyatlan, dróton rángatott báb fajtájából.

TWIN PEAKS, POLIGONBÓL

Attól persze nem kell félni, hogyha valaki nem végezte el a Rendőrtiszti Főiskolát, már az első pályán sem jut túl, ugyanis a The Vanishing of Ethan Carter főszereplője, az általunk belső nézetben irányított Paul Prospero egy sokat látott magánnyomozó, aki Észak-Amerika vadregényes déli felén éli megkeseredett életét. Paul egykor sikeres detektív volt, de teljesen megcsömörlött, most már csak a ciginek és a piának él, a rajongói levelektől pedig felfordul a gyomra. Egyik nap azonban egy Ethan Carter nevű wisconsini kisfiú ír neki, a borítékban pedig a szokásos „legnagyobb rajongód vagyok, blablabla" marhaságon túl egy bizarr könyvlap is lapul, rajta a „varjú lábnyomának jelével", ami Ethan szerint nagyapja ügyes-bajos dolgaival áll kapcsolatban. Prospero elutazik a levélküldő címe által jelölt Red Creek Valley-be, a keresett kisfiúnak azonban nyoma vész – mi több, bizarr gyilkosságok tartják rettegésben a környéket. A sztori ennyi és nem több, legalábbis az űrhajósok nagyon óvakodnak attól, hogy bármi egyebet eláruljanak – mármint azon túl, hogy az írók sokat merítettek H.P. Lovecraft és Edgar Allan Poe írásaiból.

SHERLOCK HOLMES NYOMDOKAIN

A játékot készítő The Astronauts kreatív agytrösztje, Adrian Chmielarz szerint az új konzolok és erős PC-k korában már nem nagy dolog, ha egy játék jól néz ki, sőt, egyre több probléma származik abból, hogy a lenyűgöző tálalás komolytalan játékmenettel párosul. Adrian úgy gondolja, mihelyst felmerül bennünk, hogy Nathan Drake (az Uncharted-sorozat főszereplője) miként ússza meg, hogy kalandjai során emberek ezreit öli meg, eljutunk a játékok legnagyobb átlépendő akadályáig: nem csak a technológiai oldalnak kell átugrania a generációs korlátokat, hanem a játéktervezésnek is. Éppen ezért az Ethan Carter a szokásostól eltérő nyomozásra invitál: ahelyett, hogy előbb lőnénk, aztán kérdeznénk, mindössze Paul ösztöneire hagyatkozhatunk, hogy a megfelelő nyomokat összegyűjtve fejben reprodukáljuk a bűnesetek hátterét.

A játék nem fogja a kezünket, arra bóklászunk és ott keresgélünk, amerre és ahol csak kedvünk szottyan, a továbbjutás viszont, ahogy a kalandjátékok

Ha a kép láttán rögtön az Alan Wake ugrott be, az nem a véletlen műve. Bár a játékmenet teljesen más, az erdős táj, a hangulat és a főhős valahogy mégis a finnek remekbe szabott munkájára emlékeztet.

ADATOK

KIADÓ
The Astronauts

FEJLESZTŐ
The Astronauts

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Dear Esther
2012
(THECHINESEROOM)

Gone Home
2013 (FULLBRIGHT COMPANY)

A képek nem tükrözik teljesen a játék jelenlegi állapotát, a csapat folyamatosan, hétről hétre javítja, csinosítja a már most is meseszép világot.

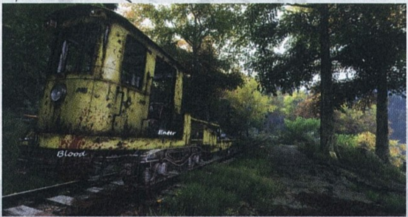
többségében, itt is a megoldott feladványoktól függ. Fontos azonban tudni, hogy Paul csak egy váz a játékos számára; egyedül nem képes feldolgozni az ügyet, mindössze különös hatodik érzékével nyújthat nekünk segédkezet, sőt, ő is pontosan ugyanolyan elveszett és idegen a környéken, ahogy mi, játékosok, így a program soha, egy röpke pillanatra sem töri meg azt az illúziót, hogy mi magunk személyesítjük meg Paul Prosperót.

„TIME IS A FLAT CIRCLE"

Hősünk nem hétköznapi nyomozó: valahogy képes belelátni az elhunytak utolsó emlékeibe, ez a képessége azonban csak akkor működik, ha minden gyilkossághoz vezető nyom a helyére kerül. Találunk egy feldarabolt gyermeket a parton és nem tudjuk, hogyan tovább? Semmi vész, detektívünk gondolatai ugyanis folyamatosan cikáznak, a játék pedig anélkül adja tudtunkra őket, hogy unalmasan, a játékost hülyének nézve kiírná: „igen, ez egy hulla, ideje elsétálnod a közeli fafeldolgozóba, amit még sosem láttál, de tuti, hogy ott lesz a balta, amivel elintézték csórikámat". A The Vanishing of Ethan Carter sokkal okosabban kapcsolja össze a játékost és a karaktert: Paul elméjének deduktív elméletei lebegő szavakként jelennek meg a képernyőn, mi pedig ezek alapján találhatjuk meg a fontos nyomokat.

Ha mindent jól csinálunk, Paulnak látomása támad, mely szimbólumokkal , esetenként konkrét feliratokkal tarkítva segít megérteni, mi történt az áldozattal és merre kell indulnunk. Prospero visszaemlékezésként meséli a történetet, de a narráció csak elemez, nem lő le semmit abból, ami előttünk áll, nem kell a spoilerektől tartani. Az efféle narratíva játékoktól még szokatlannak tűnik, tévésorozatokban viszont már létezik egy ideje: a víziók nyomozati feldolgozása a Twin Peaksben és a Hannibálban is komoly szerepet játszik, a hangalámondás analitikus módja pedig „A törvény nevében" című új sorozatból lehet ismerős. Paul emlékei eltárolódnak és bármikor hozzáférhetők, hogy a játék megállása nélkül „folyjanak be" a képbe, valahogy úgy, ahogy a valóságban is visszaemlékszünk a múltra.

Újabb remek év ez a kalandjátékok rajongóinak, ennyire gyönyörű és hangulatos darab nagyon ritkán tűnik fel!



A SÖTÉTSÉG BELÉD NÉZ

A The Vanishing of Ethan Carterben nincs harc, sőt, egyelőre az sem biztos, hogy találkozunk ellenfelekkel, szóval az Amnesiával és Outlasttel való rokonítás erősen sántít. A játékban a horrorvonalat inkább az atmoszféra és a történet minden bizonnyal szürrealitásba hajló ága jelenti majd, na meg a forradalmi látványvilág, aminek köszönhetően még egy korhadt fatörzs is fenyegetőnek tűnhet. Elképzelhető, hogy a The Astronauts a valaha volt legrealisztikusabb játékon dolgozik, ugyanis a 3D-s virtuális teret nem grafikusok által megrajzolt textúrákkal keltik életre, hanem magas felbontású fényképek segítségével, melyeket textúrává alakítva feszítenek fel az objektumokra.

Az eljárás neve fotogrammetria, és egyáltalán nem új keletű dolog, igaz, eddig nem volt elég fejlett a technológia, hogy értelme legyen nekifutni. A mellékelt képeken azonban látszik, hogy milyen döbbenetesen jól néz ki a The Vanishing of Ethan Carter: a karaktermodellek nemcsak olyanok, mint a valódi színészek, hanem tényleg hús-vér emberek digitális lenyomatai, melyek az utolsó lyukas foguktól a cipőfűzőjükig megegyeznek valós rokonukkal. A csapat szerint a fotogrammetria nem azért szükséges, hogy a játék jól mutasson a monitoron, hanem ez a komponens is a játékmenetet szolgálja: az agyunk meg tudja különböztetni a valóságot a 3D-s grafikától, de ha elmossuk a határokat, egy idő után olyan dolgok is félelmetesnek hatnak majd, amik egy sztenderd kalandjátékban még a szemöldökünket sem tornásznák fel.

EL NE TŰNJÜNK

Kevés olyan játék jelenik meg idén, ami annyira ambiciózus, mint a The Vanishing of Ethan Carter. A The Astronauts bevallása szerint a Dear Esther tette rájuk a legnagyobb benyomást, e játék miatt döntöttek úgy, hogy hátat fordítanak a kőkemény akció világának, és új szintre emelik a játékdizájnban rejlő lehetőségeket. Sok kérdés vár megválaszolásra, de ne feledjük, hogy egy igazi nyomozót sosem riasztanak el a rejtélyek, hanem épp ellenkezőleg: ösztönzik őt!

LEVELET KAPTAM, LÁJF!

A The Vanishing of Ethan Carter háttértörténetét egy rövid, hivatalos képregényből ismerhetjük meg, ami a **www.theastronauts.com/comic/** címen érhető el. És hogy mi mindenről esik szó e rövidke képsorozatban? Nos, a cikkben már nagyrészt elárultuk: Paul kiégett vidéki fickó, aki kap egy furcsa levelet, mely olyan nagy hatással van rá, hogy a rengeteg benyakalásra váró whiskey ellenére is úgy dönt, felkerekedik. A képregény nem nevezhető meglepőnek vagy kiváltképp érdekesnek, de előnye, hogy előrevetíti a játék noiros jellegzetességeit, sőt, az utolsó képkocka a méltán híres Edgar Allan Poe előtt is tiszteleg. De vajon honnan tudja Paul Prospero, hogy Ethan Carter lesz az utolsó ügy, amiben részt vesz? Talán a végleges játék megjelenésekor kiderül, valamikor év végén…

NETHER

[ÍRTA WILSON] **Kínszenvedés elindítani, de ha sikerül, nehezen lehet lerakni: nem lesz akkora siker, mint amilyen a DayZ, de a Nether a túlélős játékok egyik reménysugara, amely új ötletekkel és egy piszkosul hangulatos témával igyekszik színt vinni az élőholtakkal és DayZ-klónokkal szegélyezett műfajba.**

Csak idő kérdése volt, mikor un rá végleg a játékipar az éppen aktuális kedvenc témájára vagy műfajára. Hogy ez az abnormális viselkedés mennyire nem szokatlan, azt kiválóan példázza az elmúlt évezred utolsó pár éve, mikor nem lehetett úgy kilépni az ágyból, hogy a talpunkra ne minimum egy Sherman-tank, vagy egy szamurájkarddal a kezében üvöltve közeledő japán katona ragadjon. Valahol vicces, hogy a halálon túlig pörgetett második világháborús témától pont a zombik vették át a stafétabotot, és persze szomorú is, hiszen mára ők váltak a játékfejlesztés bohócaivá: amiben élőholtak vannak, azt már annyira nem lehet komolyan venni. Legalábbis ezt hihettük 2012 nyaráig, mikor megjelent a DayZ, ami az alapjaitól írt újra mindent, amit csak az öntudatra ébredt hullákról, és persze a túlélésről tudtunk és gondoltunk. Az ArmA2-mod váratlan és elsöprő sikere egyszer már a csúcsra járatta Dean Hall ötletét, de az önállóan futó változat alfaverziójának tavaly decemberi megjelenése után egy újabb hatalmas hullám érkezett. A DayZ által életre keltett műfaj népszerűségét sokan ügyesen lovagolták meg (az eladási rekordokat döntő Rust, vagy a Minecrafttől is ihletet vevő, a mostani számunkban bemutatott 7 Days To Die), és van, aki elbukott. A legnagyobb pofára esést a The War Z (vagy ahogy most hívják, Infestation: Survivor Stories) volt kénytelen elviselni, méghozzá jogosan, hiszen fejlesztői egy korábbi F2P shooterük átskinezésével, és minden létfontosságú tárgy fizetőssé tételével igyekeztek beelőzni a DayZ standalone

A Watcherek akár több száz méterről is képesek kiszúrni, és azonnal erősítést hívnak, így ha látsz egyet, próbálj meg azelőtt eltűnni a szeme elől, mielőtt észrevenne, vagy ha már megtörtént a baj, akkor igyekezz a lehető leggyorsabban megölni.

változatát. Habár utóbbi feladatot teljesítették, a többi akadályt nem vették sikeresen, így a botrányok övezte ISS az a játék, amit évek múlva is példaként fogunk felhozni, ha alapjaiban elbaltázott és félresiklott ötletről kell mesélnünk. Nem biztos, hogy a világnak és a műfajnak szüksége van még egy idén érkező újoncra, de a Nethert nem kell félteni – neki már most vannak jó ötletei, és egy egészen kiváló hangulata.

Megtörtént a csoda: megszületett az első kifejezetten jó DayZ-klón, ráadásul olyan játékként, amiben nincs zombi!

VISZLÁT, ZOMBIK

Bármilyen hihetetlen, a Nether barátságtalan világát ezúttal nem az élőholtak rohanták le, legalábbis nem az általunk ismert fajtájuk: agyra, belső szervekre és friss húsra éhes, sután csoszogó, vagy épp gepárdszerűen sprintelő hullák helyett szörnnyé változott emberekkel (és szörnyként viselkedő túlélőkkel) kell szembenézni egy nagyvárosban és annak külterületein. A történések furcsa láncolatát egy Cullnak hívott esemény hívta életre bő tíz évvel ezelőtt: nem tudni, hogy mi volt az oka (talán a pont ekkor zajló, minden idők legnagyobbjaként elkönyvelt napkitörés), hogy természetes vagy mesterséges jelenségről van-e szó, de a Cull után megváltozott a történelem. A Föld lakosságának több mint kétharmada ép ésszel felfoghatatlan formájú, nethereknek hívott szörnyekké változott, és csak egy maroknyi túlélő maradt, akik nap mint nap kénytelenek megküzdeni az életben maradásért. A netherekkel és az emberekkel egyaránt, mert ahogy az lenni szokott, most is inkább az utóbbiak jelentik a legnagyobb veszélyt...

A korai hozzáférés státuszában lévő Nether tehát végre leszámol az élőholtakkal, de a műfaj szabályain sokat nem csavar: ez is egy olyan túlélőjáték, mint a chernarusi lázálom, ahol egy névtelen karakterrel és

ADATOK

KIADÓ
Phosphor Games

FEJLESZTŐ
Phosphor Games

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2013. 10. 31. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

State of Decay
2013 (MICROSOFT)

DayZ
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

A ládacipelés a játék egyik legveszélyesebb és egyben legjövedelmezőbb küldetése

némi kezdő felszereléssel indulsz, aztán próbálsz addig életben maradni, ameddig csak lehet. Ha meghalsz, végleg búcsút inthetsz a karakterednek, és a legtöbb esetben az összes nálad lévő tárgynak is. Na de akkor miben más ez, mint a DayZ?

I NEED A HERO

Például a helyszínben. Dean Hall játékától eltérően a Nether az Egyesült Államokban, egy fiktív, Chicagóról mintázott metropoliszban, a felhőkarcolók és sugárutak dzsungeleként is leírható Burnhamben várja a bátor kalandorokat. Egy igazi amerikai nagyvárosról van szó, amit az apokalipszis óta eltelt tíz év alatt a netherek, a természet és a maroknyi túlélők formáltak a saját képükre. Az utcákat autóroncsok és hegyekben álló szemétdombok torlaszolják el, az épületek többsége romokban hever, a netherek és az emberek pedig éjjel-nappal, szünet nélkül küzdenek egymással. Burnham egyáltalán nem barátságos, és kicsinek sem nevezhető: pár havonta folyamatosan bővül a felfedezhető vidék, a közelmúltban például a határain kívül lévő, mérgező vízben ázó külterületek váltak elérhetővé, szó szerint megduplázva a játékteret, de még ebben az állapotban is csak a végleges változat úgy egyötöde érhető el. A térkép ugyan közel sem olyan karakteres, mint Chernarus, és itt egyáltalán nincsenek emlékezetes, a tájékozódást és a beleélést segítő pontok, de ez nem jelenti azt, hogy a helyszín rossz lenne, sőt, még így is sokkal több egyediség, személyiség és ötlet szorult bele, mint mondjuk a Rust sivár senkiföldjébe.

Habár a Nether se nem free-to-play, se nem havidíjas, hanem fix árcímkével rendelkező játék, mégis vannak benne valós pénzt használó mikrotranzakciók. Szerencsére ezzel kizárólag a karakter külsejét befolyásoló sapkákat, nadrágokat lehet bezsebelni, és ezek 99%-a nem veszik el az elhalálozáskor, szemben a hasonló elven működő, de szabad rablást választó Infected: Survivor Storiesszal...

Ráadásul a lenyűgöző méret nem csupán a látványt szolgálja, de funkcióval is rendelkezik: Burnham több stratégiai jelentőségű ponttal bír, melyeket érdemes és kötelező is elfoglalni. A városban kószáló túlélők április óta törzsekbe verődhetnek: egy 50 dolláros (természetesen itt a játék valutájára gondolunk, nem valós pénzre) belépti díj fejében te is csatlakozhatsz a nyolc banda egyikéhez. Ez több előnnyel is jár: a közös ruhán túl így segítőtársakra lelhetsz, a netherek és a riválisok leölésével növelheted a törzsed hírnevét, és területfoglalással még folyamatos bevételhez is juthatsz.

DAGOBERT BÁCSI A VILÁGVÉGE UTÁN

A bevétel itt nem képletesen értendő: hiába pusztult el ugyanis az emberiség majdnem egésze, a kapitalizmus még a netherek érkeztét is túlélte, és még mindig a zöldhasú a legnagyobb érték. Ehhez automatikusan is hozzájuthatsz a törzsek révén, de dollár üti a markod a netherek és az emberek leöléséért, a megszerzett loot eladásáért és elcseréléséért, szintlépéskor, sőt, még a küldetések után is.

Ez egyszerre rengeteg dolog volt, úgyhogy haladjunk sorban. A gyilkolás nem szorul magyarázatra, a Netherben töltött idő javarészt a szörnyekkel, rosszabb esetben az emberekkel való küzdelemre megy el. Előbbiek csak csoportosan jelentenek veszélyt, utóbbiak viszont folyamatosan – ahogy a DayZ-ben, úgy itt is mindenkit kötelező ellenségként kezelni, senkiben sem szabad megbízni, bárki hajlandó a másikat megölni akár egy tábla csokiért is. A helyzetet csak súlyosbítja, hogy távolsági fegyverek

Sok agymunkát nem igényel a fegyverkészítés, hiszen csak fix alapanyagokkal és fix receptekkel kell dolgozni, kísérletezni nem lehet

A NETHER VILÁGÁNAK KÖNYÖRTELEN LÉNYEI

LOST

Az elveszettek a Nether-ranglétra legalján foglalnak helyet: átalakulásuk nem volt teljes, félig emberek maradtak, emiatt pedig teljesen kiszámíthatatlanok, és hajlamosak felrobbanni, mindent méreggel, savval terítve be a közelükben.

CRAWLER

A crawlerek a legnagyobb létszámban előforduló netherek. Kutyákhoz hasonlóan galoppoznak a lábaikon, ide-oda teleportálással próbálva meg prédájuk mögé kerülni. Ha meglátták, szinte esélytelen lerázni őket.

SHRIEKER

A shriekerek nem túl erős, de annál veszélyesebb netherek. Fekete masszát kilövellő savköpésükkel elvakítanak, majd ezt kihasználva hatalmasat üvöltenek, ezzel egy kisebb csapatnyi ellenfelet szabadítva rá a prédájukra.

GOLEM

A golemek hatalmas, de rettenetesen lassú monstrumok, akik szivacsként szívják magukba a sebzést. A pengékből, egyéb tárgyakból származó ütésekből rengeteget kibírnak, és még golyóból is több kell a testükbe, mire meghalnak.

HUNTER

A hunterek a nevükhöz híven a netherek legjobb vadászai közé tartoznak. Mellkasukból éles, komoly sebzést okozó, tüszerű lövedéket fújnak ki, és a crawlerekhez hasonlóan folyamatosan teleportálgatnak prédájuk körül.

MANTIS

A mantisok hatalmas denevérekhez hasonlítanak, akik gigantikus szárnyaik miatt szélsebesen cikáznak az épületek között. Éles karmaikkal közelről, savköpő nyelvükkel pedig távolról is meg tudják sebezni áldozataikat.

WATCHER

A watcherek alattomos jószágok: általában az épületek tetejéről figyelnek, nagy területeket tartva szemmel. Tökéletes látásuk miatt több száz méterről is ki tudják szúrni áldozatukat, savval terítve be a szerencsétlent.

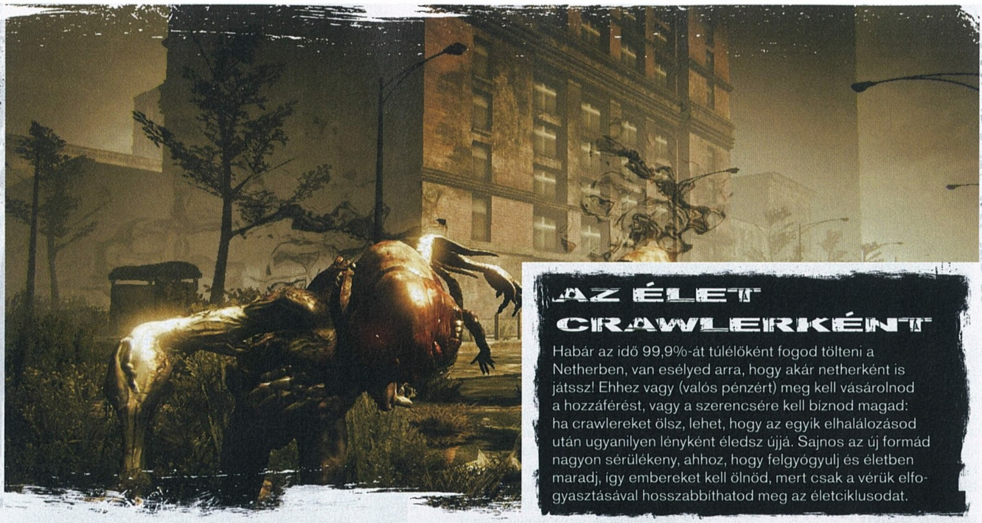
REAPER

A Nether-szamárlétra csúcsán lévő reaperek a legveszélyesebb ellenfelek. Mindig egy nagyobb csoportnyi, alacsonyabb szintű nether veszi őket körül, kisebb szakaszként viselkedve. Egyedül szinte legyőzhetetlenek!

is vannak: shotgunok, SMG-k, mesterlövészpuskák, így sohasem érezheted magad biztonságban, mert bármikor lepuffanthatnak. Ilyenkor értelemszerűen mindig bukod a tárgyaidat (hacsak gyorsan vissza nem találsz a hulládhoz), de a pénzednek csupán a 10%-át veszted el, a többi a bankszámládon marad. Utóbbit cserélgetéssel vagy üzleteléssel gyarapíthatod: a Nether világában van egy titokzatos kultusz, amely jó pénzt fizet a leölt netherek testrészeiért, így ezzel könnyen degeszre keresheted magad, de több boltossal is csencselhetsz, akik örömmel váltják dollárra vagy hasznos tárgyra és fegyverre a kacatjaidat.

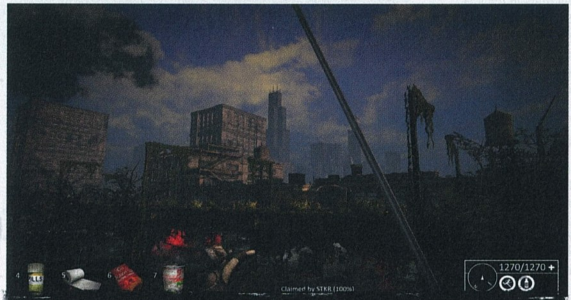
A Netherben még kraftolni is lehet, igaz, még nem túl sokat, de így tudod a legkevesebb pénzköltéssel beszerezni a legjobb cuccokat. Előbb vagy utóbb persze muszáj kinyitnod a pénztárcádat, és dollárokért nagyobb hátizsákot, kézi- és lőfegyvert, egyéb ellátmányt (például a dehidratálás veszélyét elűző ételt, italt) vásárolnod. Ha nem akarod, hogy a legértékesebb cuccaidat elragadja a halál, akkor tárold őket a globális tárgylistában, amit minden karakter elér. Ezt, akárcsak a kereskedőket, Burnham 2-3 „biztonságos" zónájában találod: ezek hatalmas fallal körülvett minivárosok, ahol a játékosok nem harcolhatnak egymással, és ide a netherek se törhetnek be, legalábbis míg fel nem robban az őket távol tartó generátor.

Azt pedig biztosra veheted, hogy a generátorok előbb vagy utóbb, de beadják az unalmast: ez a Nether küldetéstípusainak egyike, a legkönnyebben elvégezhető feladat – csupán 4-5 masinát kell visszakapcsolnod (és leölnöd a közben megjelenő nethereket), és máris rengeteg tapasztalati pont és pénz a jutalmad. Ezenfelül csomagokat cipelhetsz egyik településről a másikba, de akár különleges, nyomkövetővel ellátott, folyamatosan pittyegő, a nethereket odavonzó, a cipelt tárgy súlya miatt annak hordozóját harcképtelenné tevő ládákat is kimenekíthetsz a veszélyzónákból. Ez az egyik legnehezebb, de egyben a legjobban jövedelmező tevékenység, amit inkább csoportosan, ismerősökkel vállalj be. Ha pedig a képernyőn a „Nether Surge"



AZ ÉLET CRAWLERKÉNT

Habár az idő 99,9%-át túlélőként fogod tölteni a Netherben, van esélyed arra, hogy akár netherként is játssz! Ehhez vagy (valós pénzért) meg kell vásárolnod a hozzáférést, vagy a szerencsére kell bíznod magad: ha crawlereket ölsz, lehet, hogy az egyik elhalálozásod után ugyanilyen lényként éledsz újjá. Sajnos az új formád nagyon sérülékeny, ahhoz, hogy felgyógyulj és életben maradj, így embereket kell ölnöd, mert csak a vérük elfogyasztásával hosszabbíthatod meg az életciklusodat.



A katana a játék egyik legolcsóbb, mégis leghasznosabb fegyvere, alig 65 virtuális dollárt kérnek érte a piacon. Két csapással még a legerősebb crawler is leteríthető vele, úgyhogy spóroljatok rá!

feliratot látod, inkább fordulj a másik irányba: ekkor ugyanis a jelzett területre elkezdenek özönleni a netherek, akik húsz percen át ostromolják a zónát, a lehető legnagyobb létszámban várva az odakószáló, bátor (vagy épp buta) túlélőket. Hasonlóan veszélyes a looteső intézménye is, csak ott a legértékesebb ellátmányért küzdő emberek jelentik a veszélyt: ekkor negyedórán át az égből ismeretlenek minikopterek vonszolta ládákat dobnak le, melyek telis-tele vannak méregdrága kinccsel. Ha meguntad az életed, mindenképp rohanj a jelzett helyre, biztos lehetsz benne, hogy minimum ketten akarnak majd kirabolni vagy megölni.

RPG IS LEHETNE

Miért is olyan rossz ez? Egyrészt, mert oda lesz az összes tárgyad, másrészt a drágán megszerzett tapasztalati pontjaid is. A Netherben karakterfejlődés is van, méghozzá két kategóriában: az egyik magára a felhasználói fiókra vonatkozik, a másik pedig az éppen irányított szereplőre. Előbbi olyan extrákat ad, mint a nagyobb tárhelykapacitás, a megnövelt életerő és a grátiszpénz, és ez örökre szól, halálkor nem veszik el. Utóbbi a hagyományos, szerepjátékokat idéző fejlődés, ahol a szintlépések alkalmával szerzett pontokat lehet elkölteni hat kategóriában, perkeket (passzív tulajdonságokat) nyitva meg. A fegyverek a sebzést és a célzást támogatják; a stamina a futást és az ugrást befolyásolja; a survival az ételekből kinyert tápérték mennyiségét emeli; a strength az életerőt és a tárkapacitást növeli; a stealth a lopakodást, a hangtalan mozgást erősíti; a sort záró melee-vel pedig a blokkolást és a közelharci fegyverekkel való extra támadási formákat lehet megnyitni. Tapasztalati pont a küldetések teljesítésével és az ellenfelek leölésével szerezhető – pár karakter feláldozásával nem tart sokáig, míg az ember kialakítja a játékstílusához legjobban passzoló, leghatékonyabb fejlődési procedúrát, kitalálva, hol és hogyan tudja maximalizálni az XP-szerzést.

Burnhamben erre rengeteg lehetőség akad, a térkép kiismerése és felfedezése ezért legalább annyira fontos, mint maga a harc. Közlekedni tulajdonképpen kétféleképpen lehet, gyalogosan és járművel. Utóbbiak közé nemcsak a kezdetleges, és hihetetlenül kevésszer spawnoló buggyk és a motorok tartoznak, de az a sárkányrepülő is, mellyel kilométereket lehet utazni, a magas épületekről ellendülve. Gyalogosan haladni sem kevésbé feltűnő, főleg nem a felszínen, ahol hemzsegnek a netherek és az ellenfelek, ezért érdemesebb lemerészkedni az egész várost behálózó metróalagutakba, itt ugyanis szinte sosincs ellenfél, viszont akad értékes loot, és persze egy közepesen biztonságos alagútrendszer, ahol minimalizálható a halált magában hordozó helyzetek száma.

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. AZ ÁR

A Nether olcsón, 13,99 euróért vásárolható meg, de létezik belőle digitális extrákat tartalmazó, kétfajta prémiumkiadás is.

2. A JÁTÉKOSOK

A játék jelenleg bétaállapotban van, havonta érkeznek hozzá a nagyobb frissítések. FONTOS: kizárólag 64 bites operációs rendszeren fut!

3. A VILÁG

A Nether szerverei 64 főt kezelnek, vagyis a térkép mérete ellenére nagy az esély a más játékosokkal való találkozásra.

A NYÚLON TÚL

Persze a halál elkerülhetetlen, az élet és a játék velejárója – a játéké, amely már most, egy évnyi fejlesztést követően is sokkal tartalmasabb, hangulatosabb, kidolgozottabb, mint bármi, ami eddig a DayZ nyomába merészkedett. Az Unreal Engine 3 hajtotta, kifejezetten ütős látványvilág, a tetszetős város, a sok lehetőséget rejtő (de túl kevés küldetést tartalmazó) játékmenet nagy jövővel kecsegtet, és csak remélni tudjuk, hogy a Phosphor Games ki tudja aknázni a programban lévő potenciált. Ha unod az élőholtakat, de szereted a stílust, ennél jobbat nem fogsz találni!

OVERGROWTH

[ÍRTA MAHMUD] Jobb helyeken sonkát és csokitojást, még jobb helyeken ropogós ezreseket hoz a húsvéti nyuszi az olcsó kölnik világnapján. Persze van, aki nem ilyen szerencsés: én idén egy jól irányzott gyomrost és egy nyaktörő pörgőrúgást kaptam a tapsifülestől.

Mindezt azért, mert bátorkodtam belevágni az Overgrowth alfájába, amiben a nyulak bizony alaposan rácáfolnak az őket becsmérlő közmondásokra. Ha puska nem is, kard és lándzsa gyakran kerül az itteni üreglakók mancsába, a mit sem sejtő játékos pedig könnyen úgy járhat, mint a Gyalog galopp félnótás lovagjai a vérnyúl barlangjánál.

MÁSODIK MENET?

De álljunk csak meg egy szóra, hisz ezt már láttuk valahol! Aki emlékszik még a 2005-ben megjelent kultikus indie játékra, a Lugarura, bizonyára nem rökönyödik meg a szó szerint állati képek és koncepció láttán. Meglepetésre így csak az adhat okot, hogy valakinek van képe egy majd tízéves játékot kicsinosítva és átcímkézve

Elképesztően régóta készül, és még mindig soká lesz, mire „befejezik", de az Overgrowth már most is rettentő ígéretes.

árulni, ám ez a valaki történetesen David Rosen, a hírhedt Lugaru atyja. Az eredeti nyúlpankráció visszafogott sikere nyilvánvalóan nem szegte kedvét az időközben családi vállalkozássá bővült Wolfire csapatának, az újrázás pedig decemberben került be a Steam Early Access kínálatába.

A kérdés már csak az, hogy mivel magyarázható a látszólag öncélú címváltás. A hivatalos – és erősen marketingszagú – válasz szerint az Overgrowth olyan jelentős újításokat vonultat fel, hogy már-már megtévesztő volna Lugaru 2-nek hívni, ám első ránézésre csupán a feljavított grafika mutat némi eltérést a két program között. Az Overgrowth tehát erősen ragaszkodik az előd által kitaposott ösvényhez, és játékmenetét tekintve kőkemény nyúl- és farkasverő szimulátor marad.

OLYAT KAPSZ, HOGY NYULAT FOGSZ!

De lássuk, hogyan is néz ki mindez a gyakorlatban! Az Overgrowthban együgyű tekintetű, emberszabású nyulakat irányítunk, külső nézetből, kötetlen kamerakezelés mellett. A pályák mérete a választott játékmódtól függ, legfontosabb – és gyakran egyedüli – célunk pedig fajtársaink módszeres szétverése, lekaszabolása, vagy szédítő mélységekbe taszítása egy szikla pereméről. Az alapkoncepció tehát korántsem tűnik bonyolultnak, és így van ez a kezdetben kissé sutának tűnő irányítással is. A billentyűzet nyolc gombja mellett csupán az egérre lesz szükségünk a püfüléssel tarkított ugrabugra vezérléséhez, ez az egyszerűség azonban kifejezetten megtévesztő. Az Overgrowth harcrendszere ugyanis a legtöbb ütöm-vágom játékkal ellentétben nem billentyűkombinációkon, hanem a helyezkedésen és a megfelelő időzítésen alapul. Támadni például a bal egérgomb nyomogatásával lehet, ám az, hogy aktuális karakterünk ütni, rúgni vagy gáncsolni kezd ennek hatására, saját testtartásától és az ellenfél pozíciójától függ. Hasonlóképpen működik a védekezés is, azzal a különbséggel, hogy ilyenkor a jobb egérgomb nyomva tartásával lehetőségünk van elegánsan földhöz vágni a támadókat. A kulcs persze ebben az esetben is a helyes időzítés, ami már csak azért sem egyszerű feladat, mert a párbajok észveszejtő tempóban zajlanak: egy átlagos összetűzés nem tart tovább tizenöt-húsz másodpercnél. További nehezítés, hogy a karakterek életereje semmilyen módon nem követhető a képernyőn, így kizárólag a látható sérülésekre és tapasztalatunkra hagyatkozhatunk a küzdelmek során.

Az éles reflexek mellett ugyanakkor a fizikának is komoly szerepe van a harcokban. A szerencsétlen nyulak akkor koppannak igazán nagyot, ha szőrös kis buksijuk a kövezettel vagy egy betonfallal találkozik némi rásegítés után, így az Overgrowth világában ez a hirtelen halálesetek elsőszámú oka. Emellett persze gyakran előfordulnak olyan balesetek is, amik egyébként látványos akrobatamutatványnak indultak: egy szép ívű hátraszaltó például könnyen végződhet nyaktöréssel. Az efféle (csak épp sikeresebb) performanszokra ugyanakkor nagy szükség van a harcokban, különösen akkor, ha ellenfeleink nem túl sportszerűek, és csoportosan rontanak ránk. Az ilyen esetekben életmentő lehet, ha a legfürgébb parkour-betyárokat megszégyenítő módon kezdünk el pattogni és futkározni a környező falakon – bár ahhoz, hogy mindezt sikeresen végezzük, természetesen rengeteg gyakorlásra és türelemre van szükség.

A spártaian egyszerű táj ellenére az Overgrowth tud kifejezetten szép is lenni; persze elemeire bontva azért más a helyzet.

ADATOK

KIADÓ
Wolfire

FEJLESZTŐ
Wolfire

MŰFAJ
verekedős

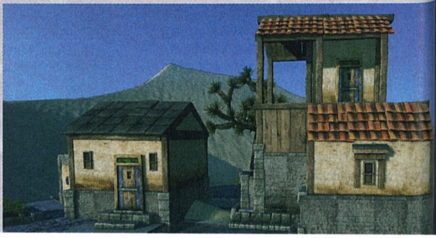
MEGJELENÉS
2013. 12. 17. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Lugaru
2005 (WOLFIRE)

World of Fighters
2013 (PLAYIR)



A tavalyi GDC-n már bajnokságot is rendeztek a játékkal: ez persze nem azt jelenti, hogy biztos helye lesz a nagy, komoly pénzösszegű tornákon, de a palettát mindenképp színesíti a Street Fighterek mellett.

RÁÉRŐS ALFAHÍM

Ami a játékmódokat illeti, az Overgrowth jelenleg elérhető alfájában két opció szerepel a tervezett háromból, név szerint az aréna és a kihívássorozat. Előbbi a lehető legegyszerűbb formátumot takarja, vagyis adott egy szűk, zárt pályarész legfeljebb két ellenféllel, olykor egy gépi társsal az oldalunkon. A szabályok hasonlóan egydimenziósak (verj le minden rosszfiút), egyes meccsek ugyanakkor több körből állnak, vagy épp életre-halálra, fegyverekkel kell megvívnunk őket. Ezen a rendszeren alapul a még gyerekcipőben járó többjátékos mód is, azzal a különbséggel, hogy az erre kialakított pályák jóval tágasabbak az arénáknál. Fontos azonban kiemelni, hogy barátainkat egyelőre csak személyesen, húsz centiről a fülükbe ordítva tudjuk elpáholni, hiszen az online küzdelem még nem elérhető a játékban.

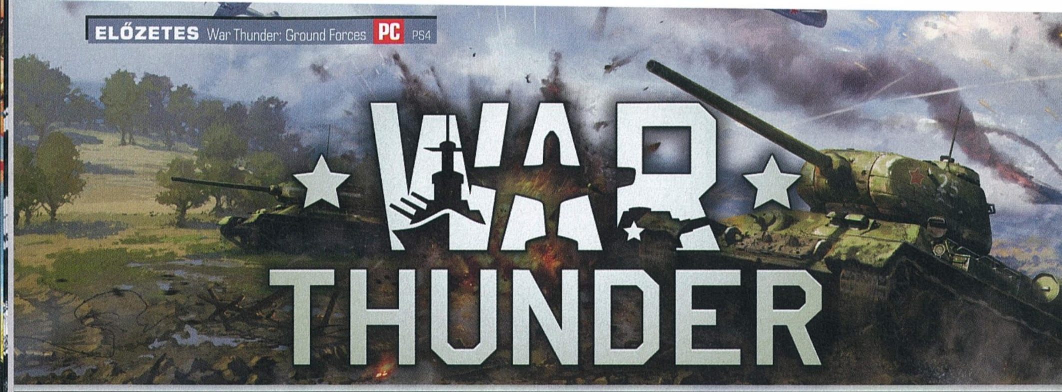
A kihívássorozat kapcsán sem kell nagy ördöngösségre gondolni: ebben a játékmódban a furmányosan megalkotott pályák akadályait kell leküzdenünk emeletes nyúlugrásokkal és kitartó falmászással. Az aréna után ez egyfajta vérnyomáskímélő gyakorlásként fogható fel – bár a végleges verzióban valószínűleg alaposan kibővül majd a kihívások listája, és persze a rajongói modok is feldobhatják a pacifistább játékmenetet.

Az Overgrowth egyik legnagyobb ütőkártyája ugyanakkor a még hegesztés alatt álló egyjátékos kampány lehet. E játékmódhoz természetesen történet is dukál majd, ami Turner (a Lugaru főhőse) hányatott sorsát helyezi a középpontba. A sztori néhány évvel az előd befejezése után veszi fel a fonalat az antropomorf nyulak, macskák, patkányok, és farkasok világában, a Lugaru eseményeiből kiindulva pedig biztosra vehetjük, hogy jóval komolyabb hangot üt majd meg a kissé bohókás és abszurd körítésnél.

Bár a kampány hosszát illetően egyelőre nem szivárogtak ki információk, a két további játékmód, és a lelkes rajongói közösség támogatása miatt szinte garantált, hogy az Overgrowth szavatossága inkább években, mint hónapokban lesz mérhető. A fékezetten felhasználóbarát,

és erősen korlátozott lehetőségek ellenére már a Lugaruhoz is szép számban készültek modok, a fejlesztők pedig ezúttal erősen fogadkoznak, hogy az Overgrowthhoz csomagolt szerkesztővel gyerekjáték lesz kiélni alkotóhajlamunkat. Bár az alfában elérhető eszközökkel engem egyelőre nem sikerült meggyőzniük, természetesen ezen a téren is történhet még fejlődés a megjelenésig.

A kérdés már csak az, hogy mikor jön el a nap, amikor végre lecsaphatunk a késznek mondott verzióra. Bár nyilván a legtürelmetlenebb rajongók sem szeretnék, hogy a Wolfire elkapkodja a játék befejezését, a lassan irreálisan hosszúra nyúló fejlesztési idő ad némi okot az aggodalomra. Az Overgrowth még 2008 végén lett bejelentve, az eredeti céldátumhoz képest pedig már így is bő ötéves késésben vannak a kaliforniai srácok. A végeláthatatlannak tűnő várakozást persze megkönnyíti az alfaverzió beszerzése – igaz, a virtuális árcédulára nyomott huszonnyolc euró sokakat eltántoríthat a vásárlástól. A várható tartalom fényében azonban ez az összeg sem tűnik borsosnak, ezért ha maradt még a locsolópénzből, a csokifigurák mellé most szerezhettek egy olyan nyulat is, akit még Mike Tyson sem mer fülön harapni.



WAR THUNDER

★ ★ ★ ★ GROUND FORCES ★ ★ ★ ★

[ÍRTA BULLSEYE] **Hamarosan nyílt bétába léphet a War Thunder: Ground Forces, elhozva a földi egységeket a játékba. Ezzel új erőre kap a háború, de nem a tengelyhatalmak és a szövetségesek, hanem a Wargaming.net és a Gaijin között. És ennek az összecsapásnak mi csak nyertesei lehetünk!**

Bár a lap hasábjain többször is szerepelt, de hátha valaki nem ismeri a jelenlegi egyetlen komoly F2P tankos MMO-t, a World of Tankset, amely éppen most ünnepelte a harmadik születésnapját. A játék az évek során több milliós rajongótábort gyűjtött össze, mára talán a legnépszerűbb F2P-játékká vált, a mikrotranzakciós bevételeknek hála a Wargamingből elképesztően gazdag céget varázsolt, és a WoT-nak köszönhetünk több YouTube hírességet is, akik ütközeteik kommentálásával, összefoglalásával öregbítik hírnevüket. Megjelenése után nem sokkal bejelentették a repülős változatát, a World of Warplanest, de annak már kihívója is akadt az orosz War Thunder személyében, amely végül hamarabb jelent meg, és nagyobb elismerést is aratott. Míg ugyanis előbbi sokak számára olyan érzést keltett, mintha az akció a földről az égbe költözött volna, de különösebb változtatások, fejlesztések nélkül, addig utóbbi eltérő játékmechanikája sokakat lenyűgözött. Különösen az a bejelentés ejtette ámulatba a játékosokat, hogy a WT világában egyszerre lesz jelen a földi, légi és tengeri haderő, legalábbis idővel – a Wargaming is így tervezte eredetileg, de végül letettek az ötletről. Az oroszok azonban megkísérlik a lehetetlent, hiszen a War Thunder Ground Forces a nevéhez illően behozza a tankokat a légi csaták világába.

MEGLÁTNI ÉS MEGSZERETNI

Az első, amit a csatatérre érve észrevesszünk, nyilván az lesz, mennyire szép a játék. Hiába indulunk éppen öldöklő küzdelembe, eleinte folyamatosan elvonja a figyelmünket a hihetetlen látvány. A környezet is tetszetős, fákkal, bokrokkal, lánctalppal letaposható virágokkal, de igazából a tankok kinézete az, ami lélegzetelállító. Férfiasabban szólva a tankmodellek nagyfelbontásúak és részletgazdagok, ráadásul a kidolgozásuk is hiteles. A kopott, viseltes monstrumok úgy festenek, mint amik valóban csatába indulnak, és nem egy matchbox dobozából vették ki őket. És ami meglepő lehet mindazoknak, akik nem játszottak korábban a War Thunderrel, az az, hogy ehhez nem kell álomgépet birtokolni, a WT egy teljesen átlagos vason is elfut. Persze a legjobb minőség itt is erős gépet kíván, de kicsit szerényebb beállításokkal már a középkategóriás PC-ken is jól fut a játék, és még mindig remekül fest.

ADATOK

KIADÓ	**Gaijin Entertainment**
FEJLESZTŐ	**Gaijin Entertainment**
MŰFAJ	**akció**
MEGJELENÉS	**2014 nyár**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**60%**

STÍLUSMINTA

World of Tanks
2011 (WARGAMING.NET)

WAR NEVER CHANGES

A háború csak a Fallout szerint nem változik, de annak, aki eddig kizárólag a World of Tanksben élte ki tankvezetői hajlamait, nagyon sok lesz az újdonság – azok számára pedig, akik most ismerkednek ezzel a műfajjal, az első néhány csata átláthatatlan és kissé ijesztő lehet. Lehetséges, hogy a Gaijin így szeretné távol tartani a rossz játékosokat, akik nem képesek fejlődni, de az biztos, hogy némelyik játékmechanikai döntést bizony erősen szokni kell.

Az első és legfontosabb, hogy a tankoknak nincs életereje, hiszen gépekről van szó, és nem biológiai lényekről, éppen ezért egy találat okozhat minimális modulsebzést,

A tankok kidolgozottsága igazán példaértékű, talán még a WoT-ban se voltak ennyire szépek!

PÉNZMEGHAJTÁSÚ REPÜLŐK

Minden ingyen játszható cím esetében felmerül a kérdés, mennyire sarkallják a készítők a játékosokat a fizetésre, és ezért cserébe milyen előnyöket kínálnak. Abból kiindulva, hogy aki lemaradt a csekély számú zárt béta kulcsról, az bevásárolhatja magát a tesztelők közé, már sejthető, hogy a Gaijin is igyekszik a lehető legtöbbet kihozni a modellből. A legtöbb fizetős lehetőség egyszerű gyorsítás, amely a játékmenetet nem befolyásolja, csak lerövidíti az üresjáratok hosszát. A prémium gépek is hasonló célt szolgálnak, legfeljebb az kellemetlen, ha valaki egyből egy magas szintűt vesz, és hátráltatja a csapatot. Az extra legénységi helyek azonban a csatán belül is előnyhöz juttathatnak valakit, mivel ezek száma határozza meg, hány járművet használhatunk egy ütközetben. Legtöbb esetben azonban nincs szükség ennyi gépre, inkább csak a választékot növeli a vásárlási lehetőség.

de akár meg is semmisítheti a harckocsit; ez nagyon frusztráló eleinte, ha éppen csak kigurulunk a csatatérre, és hirtelen a semmiből kilőnek, viszont a löveg jó oldalán állva felemelő érzés. Persze akkor sincs minden veszve, ha lerobbantják rólunk a vasat, mivel ilyenkor (legalábbis a legtöbb játékmódban) újra harcba indulhatunk a korábban kiválasztott tankjaink egyikével.

WoT-osoknak örömhír lehet, hogy nincsenek irányítható önjáró lövegek, csak a könnyű és közepes tankok kérhetnek tüzérségi támogatást, ezekkel viszont az a játékmód, ahol lényegesen kevesebb és sokkal jobb játékos lesz, így aki komoly kihívásra, és a lehető legrealistább élményre vágyik, idővel itt fog kikötni.

MESSZE NEM TÖKÉLETES

Mivel a játék zárt béta állapotban van, nem is várhatjuk el, hogy menetkész legyen. Az alapkoncepciók többsége remek, vagy legalábbis ígéretes, de akadnak olyan elemek, amiket meg kell változtatni az igazi sikerhez, és vélhetően ezt meg is teszi a Gaijin. A tankok jelenleg például vígan levágtathatnak meredek lejtőkön, és szinte semmi bajuk nem

A Wargaming végül nem merte összekötni játékait, de az orosz Gaijin sikeresen költözteti egy tető alá a hadszíntereket.

szinte csak közelre lehet rendesen célozni. Vannak helyettük repülők, egy rakéta vagy bombatámadás ugyanis éppen olyan dühítő és halálos, mint máshol a tüzérségé. Persze a saját pilótáink megvédhetnek tőlük, de akár légvédelmi járművekbe is bepattanhatunk, ha nem bízunk bennük.

HÁROM A TANKOS IGAZSÁG

Jelenleg három realitási, vagy ha úgy tetszik, nehézségi fokozatban játszhatunk. Arcade módban a gép mutatja, hogy az adott távolságon mennyivel kell az ellenség fölé célozni, és még azt is, milyen esélyünk van átütni a páncélját. Az ellenfél nevét és járművét is megjeleníti, ami nagy segítség akkor, ha valakit éppen takar a növényzet – csak nem árt fejben tartanunk, hogy ő is megkapja ezt a könnyítést, amikor visszalő. Mindenkinek érdemes ezzel kezdenie, mivel a játék eleinte így sem könnyű, főleg a kezdőtankokban ülve.

Realisztikus módban már le kell mondanunk a célzássegítő elemekről, és az ellenfél sem lesz olyan jól látható; ez a fokozat jó eséllyel távol tartja azokat, akiknek a játék kimerül az előre gombra tenyerelésben. Szimulátormódban pedig már külső nézet sincs, és az ellenséges tankokat nekünk kell észrevennünk például a lövések okozta füstfelhő alapján. Jól mutatja a szimulátorvilág komolyságát, hogy a játékosok két jelenlegi komoly problémája, hogy a kilőtt harckocsik eltűnnek, ha valaki „újraszületik", és hogy automata váltót is lehet használni. Ez egyértelműen lesz, ha épp nem borulnak fel, ellenben a fák az erdőkben komoly veszélyt jelentenek. A térkép bár hasznos lenne, például mutatja a felfedezett harcjárművek legutóbbi helyét, azonban az ikonok annyira kicsik és fakóak, hogy alig lehet követni rajta a csata állását. A sérülésjelző sem eléggé feltűnő, így egy idő után reflexszerűen ellenőrzi az ember minden találat után, de ez meg rontja a harci hatékonyságot. Még nagyobb probléma, hogy a személyzet sérülései sem jelennek meg – ha véletlenül elmulasztottuk a rövid ideig látható kiírást, legfeljebb a tank tulajdonságainak romlásáról vehetjük észre, hogy egy emberünk nincs formában. Igazából még az ellenség sérülésének listáját is fejleszthetnék egy kicsit, vagy legalább maradhatna a képernyőn célpontváltásig; repülők esetében ez még nem akkora gond, hiszen sok esetben maga a légi harc is rövid, azonban egy elhúzódó földi tűzpárbajban jól jönne az állandó információ, és nem is lenne olyan idegesítő a lövésenként felvillanó eredményjelző.

BÉTÁM TÁRULJ!

Bár a tennivalók többsége apróságnak tűnik, de folyamatosan változik, fejlődik a játék, így elhúzódhat a finomhangolása is. A béta velejárója, hogy a tankválaszték rettenetesen gyenge. Jelenleg csupán szovjet és német harckocsikat vezethetünk, és azokból sem túl sokat, de már most jelen van néhány legendás modell, és persze továbbiak is várhatók a közeljövőben. Ez nemcsak a zárt béta esetében természetes, de még a nyílt során is folyamatosan érkeznek majd új járművek, ám a War Thundernek ennél sokkal több járműre van szüksége, főleg a többi nemzet arzenáljából. A tankcsata összehangolása a repülőkkel sem lesz egyszerű mutatvány, de az biztos, hogy a Ground Forces jó oldalról közelít a témához, és nagyon úgy tűnik, hogy az oroszoknak sikerül az, amibe a Wargamingnek beletört a bicskája. ◼

▲ A kiégett tankroncsok látványa legalább annyira örömteli és egyben félelmetes, mint a World of Tanksben: ez a siker, vagy épp a kudarc zálogа.

Kingdom Come: Deliverance

[ÍRTA CHOCHO] A királyság romokban, a családod halott, a bosszún túl pedig már csak az hajt, hogy egy nap lásd felkelni a napot ellenségeid holttesthegye felett. Ám ők sem valami túlvilági gonosz szülöttei, hanem éppolyan emberek, mint amilyen te magad vagy.

Fantasy szerepjátékkal tele van a padlás, és sci-fik is akadnak szép számmal, viszont ha valóságon alapuló kalandok kerülnek szóba, nem tobzódunk a lelkes jelentkezőkben, sőt azt is mondhatjuk, hogy az utóbbi években egy valamire való realisztikus RPG sem látott napvilágot. Ez pedig szomorú, főleg annak tekintetében, hogy a világtörténelem tele van izgalmasabbnál izgalmasabb időszakokkal és eseményekkel, mi több, nincs is ijesztőbb és komorabb téma, mint az emberiség vérgőzös múltja. Innen nézve szinte érthetetlen, miért a Kickstarteren kell pénzt összekalapoznia egy láthatóan tehetséges csapatnak, amikor egy történelemhez hű, középkori szerepjátékot szeretne összerakni, amit aztán a közösségi finanszírozású alkotások többsége számára kijelölt kismedencétől távol, az AAA-kategória tengervizein kívánnak útjára indítani. A cseh Warhorse Studios pontosan így cselekedett a Kingdom Come: Deliverance című munkájával, mely minden fronton kiemelkedő remekműnek ígérkezik.

Titkon mindig is pont egy ilyen szerepjátékra vágytunk, így valóságos csoda, hogy végre valaki tényleg meg is csinálja.

KIVÁLASZTOTT? JA, IGEN, AZ NEM TE VAGY, BOCS.

A Kingdom Come ugyanis minden olyan sallangot kihajít a fekáliától bűzlő középkori kanálisba, amit napjaink szerepjátékai szinte mindig ellőnek. Nincs mágia, nincs nagy megfejtendő titok, nincs világmentés, és hősünk sem egy elveszett birodalom utolsó nemesi sarja. Ami van, az egy forrongó királyság az Úr 1403. esztendejében, a mai Csehország területén, amit ekkor még Bohémia néven ismer a keresztény világ. Az országban ez idő tájt véres polgárháború dúl: a reformáció helyi híveiként tisztelt huszita mozgalom nyíltan szembeszegül a katolicizmust hirdető Bizánccal, a hatalmi csatározások pedig a királyság létét is veszélybe sodorják, így a játék pont egy olyan időszakba kalauzol el, amikor még azt sem tudni, ki kerül trónra, és lesz-e még Bohémia pár évvel később. Persze eszemben sincs történelemórát tartani, az maradjon csak a tanárok feladata (na, meg azé a szövegdobozé, amiben kicsit részletesebben írok a háttérben húzódó háború okairól).

Viszont aki kicsit is jártas az európai középkorban, az meg fog lepődni a Kingdom Come realitásán, amire a fejlesztők nagyon-nagyon büszkék – nem véletlen tehát, hogy a főszereplő is a realitás szellemében fogant. Szóval, ha egy ultratápos halálosztó vagyunk. Szóval, ha egy ultratápos hálállovagra vagy félig angyal, félig isten jófiúra vágytok, jobb, ha már most másik RPG után néztek, hiszen aktuális protagonistánk Henry, aki egy falucska kovácsmesterének egy szem fiacskája, még csak nem is hős: egyszerű parasztlegény, akinek a nagyok hatalmi játszmája mindössze családja kiirtásában érhető tetten. Hogy kik és miért tették, az teljesen mindegy, Henry szemszögéből ugyanis nincs jó és rossz oldal, csak bosszú és szenvedés, ami természetesen szépen kinövi magát, egészen odáig, hogy a kocsmai bunyóktól a brutális városostromokig terjed majd a kaszabolás repertoárja. A pontos történet egyébként nem ismert, igaz, a Deliverance-ben hangsúlyos szerep jut a döntéseinknek, amik befolyásolják a program sztorijának alakulását.

SZABADSÁG, KECSKÉK ÉS JÓ SÖR

Bohémia királysága elég jelentős hatalom volt a 14. és 15. század fordulóján, amit stratégiai fontossága és természeti kincsei miatt nemcsak a belső viszályok, de külső támadások is gyakorta fenyegettek. Egy ilyen ország lemodellezése viszont igen kemény dió, napjainkban is legfeljebb MMORPG-k kísérlik meg, a többi nyílt világú RPG, mint amilyen a Kingdom Come is, inkább egy jól megválasztott területre

ADATOK

KIADÓ
Warhorse Studios

FEJLESZTŐ
Warhorse Studios

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2015 tél

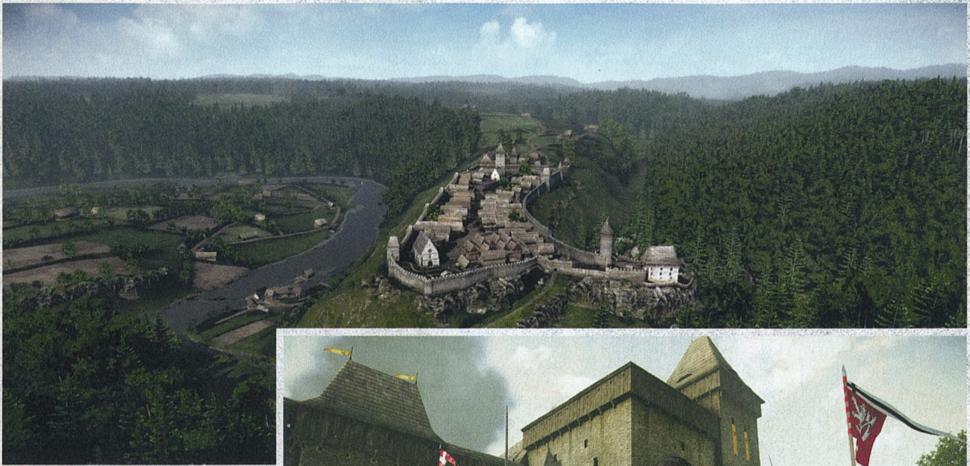
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

Mount & Blade
2008 (PARADOX)

The Witcher 2
2011 (BANDAI NAMCO)

A viszonylag kisméretű játéktér ellenére elképesztően látványos egy világ ez, ahol a horizonton feltűnő falvak, erdők, és az éppen zajló csaták lélegzetelállítóan festenek.



A rettenetesen valósághű harcok miatt nem túl jó ötlet ész nélkül lóbálni a kardot, hiszen előbb elfárad, aztán rövid idő alatt garantáltan meg is hal a kifulladt katona.

fókuszál. A Warhorse fejlesztői is kijelöltek egy 19. századi térkép alapján érdekesnek tűnő helyszínt, majd addig-addig tömörítették, míg végül kaptak egy kilenc négyzetkilométeres zónát. Ezen a szűkös terepen játszódik majd a program, és bár a készítők szívesen használják a „nagy" és „terjengős" szavakat a Deliverance világának jellemzésére, azért valljuk be, kilenc négyzetkilométer messze nem olyan hatalmas, mint korunk más RPG-inek bejárható területei. Hiába, a srácok Kickstarterről indultak, nem volt lehetőségük százmillió dolláros költségvetésben gondolkodni, így a „kevesebb néha több" elvet követve a minőségre helyezték a hangsúlyt. Nem lesz négyszáz dungeon, de az a kevés földalatti helyszín, ami várható, emlékezetesnek és kellőképp változatosnak ígérkezik. Mivel a népesség a korabeli időkben még viszonylag alacsony volt, így nem minden sarokban ácsorog majd egy bamba jobbágy, akivel viszont összeakadunk, az kidolgozott, értelmes karakter lesz, aki talán még küldetést is ad, ha szerencsénk van. Sőt, mindegyik NPC-nek saját életciklusa, munkája, hobbija van, ezeket pedig mi is megfigyelhetjük, már ha vesszük a fáradtságot és követjük az illetőt.

A nem játékos karaktereket külön játékrendszer vezérli, valahogy úgy, ahogy a Watch Dogs esetében, ha pedig valami mégsem aszerint alakul, ahogy a mezei paraszt elképzelte (például tele van a kedvenc ivója), akkor a program a megfelelő utasítások kiadásával eléri, hogy a fickó a valóságnak megfelelő reakciót adjon (a kocsmás példánál maradva, emberünk elindul sétálni egyet a patak mentén). Ez a technológia néhány éve még a legnagyobb fejlesztőcsapatok számára sem volt elérhető, mára azonban fordult a kocka, a Kingdom Come viszonylag kis játéktere pedig segíti a harmincfős stúdió munkáját, hisz nem tízmillió NPC-nek kell „észt" programozniuk, elég pár száznak. Azok, akik már játszottak valamilyen nagyszabású RPG-vel, tudják,

mit jelent mindez: azt, hogy a játékban mindent szabad, hisz az akciókat hiteles reakció követi, így keltve a valóság illúzióját. A Kingdom Come-ban, akárcsak a Skyrimben, bármit megtehetünk, akár már az első játékórában összetűzésbe keveredhetünk a rend kicsit sem békés őreivel. Ebben az esetben persze nem szabad túl hosszú karrierre számítanunk, elvégre a 15. században még a legkisebb vétségért is kivégezték a kovács fiát.

„SÁRKÁNYUNK NINCS, DE LÁTTAM EGY MEDVÉT"

A játék szabadságfaktora és mesterséges intelligenciája viszont nem korlátozódik csak az olyan, alapvető játékélményt nem befolyásoló tényezőkre, mint hogy a városka papja esténként lerészegedik-e a fogadóban vagy sem. A küldetésekre és a szereplők viszonyrendszerére is kihatással van mindez, hisz ha mondjuk egy levelet kell átadnunk az amúgy is kissé morózus kovácsnak, érdemes megvárni vele a reggelt, amikor felkel az öreg, mert ha éjszaka zargatjuk, megorrolhat ránk, később kicsit magasabb áron adva ugyanazt a portékát, amit az előttünk sorban álló földműves pár tallérral kevesebbért vehetett meg. Ezt a példát nem most találtam ki, és nem is tegnap, hanem maguk a fejlesztők hozták fel egy hivatalos werkfilmben, bizonyítva a zseniális háttér-MI lehetőségeinek tág intervallumát. Mivel pedig minden karakternek saját memóriája van, meg kell gondolnunk, kivel hogyan beszélünk, mert ha megsértünk egy

Bohém alkotók

A Warhorse Studios egy 2011-ben alapított független játékfejlesztő csapat, amely a csehországi Prágában székel. A srácok együttes múltja talán nem valami jelentős (a Kingdom Come lesz az első játékuk), külön-külön viszont igazi veteránoknak számítanak. A négy alapító tag közül Daniel Vávra számít a legnagyobb névnek, ő a Mafia fejlesztési vezetője és a Mafia 2 forgatókönyvírója volt, és a Deliverance esetében is az ő kezében van a gyeplő. Martin Klíma az asztali szerepjáték Dragon's Lair alkotójaként ismert, itt a sztorin és az RPG-rendszeren ügyködik, a videojátékok világában pedig a PC Guru mellé is teljes játékként adott második UFO-trilógiával tette le a névjegyét. Viktor Bocan az első Operation Flashpoint egyik kulcsfigurája volt, majd mobilplatformokkal bíbelődött évekig, Tomás Blaho pedig szintén a Mafiát készítő Illusion Softworks egykori alkalmazottja, csak ő épp a Hidden & Dangerousszel foglalkozott többet. Nem semmi kompánia, ilyen nevekkel a csapatban a Warhorse igazi sztárgyülekezetnek minősül.

Itt a király, ki a király?

A 15. századi csehországi trónviszályok elég bonyolult politikai játszma eredményei voltak, melyekből egy igen jelentős magyar király, Luxemburgi Zsigmond is jócskán kivette a részét. Zsigmond bátyja, IV. Vencel 1378-ban került a bohémiai trónra, reformjaival viszont szembehelyezkedett a feudális főurakkal, és helyettük a városok fejlődését, illetve a kisnemességet támogatta. Kormánya kegyetlen volt, nem tűrt ellenszegülést a főurak részéről, akik ezért öccséhez, Zsigmondhoz fordultak, hogy legyen már olyan jó és rúgja fenékbe a bátyust, akinek mellesleg a Német-római Birodalom koronája is a fejét nyomta ekkortájt. Ha pedig ez nem lett volna elég ok a háborúskodásra, Husz János 1402-ben (tehát a Kingdom Come időszakában) hivatalosan is ráunt a katolikus egyház pofátlan adóterheire, és az angol John Wycliff tanaira hivatkozva meghirdette a cseh reformációt, még tovább zilálva az amúgy sem egységes jövőképen osztozó cseh népet. A belviszályok odáig fajultak, hogy Vencelt 1402-ben bebörtönözték, majd tíz évig külhonból igyekezett visszaszerezni a jog szerint neki járó cseh trónt.

később fontos szerepet játszó személyt, az is lehet, hogy sok-sok órát kell dolgoznunk a kiengesztelése érdekében.

Ezek azok a dolgok, amik miatt a Deliverance különleges játéknak tűnik, hisz a legtöbb modern RPG megelégszik a virtuális világ illúziójával. Velük szemben viszont a Warhorse tényleg létrehoz egy szimulációt, amihez ráadásul a valóságból nyerik az inspirációt. A srácok Csehországban élnek, ismerik saját történelmüket, tudják, hogyan gondolkodtak arrafelé az emberek a középkorban, ezt a tudást pedig nem átallanak megfejelni döbbenetes technikai megoldásokkal. És hogy mégis mi köze az alcímben emlegetett medvéknek mindehhez? Nos, csak annyi, hogy ilyen teremtményekkel is találkozhatunk majd, egy csomó másik állattal egyetemben, így vadászhatunk, halászhatunk, nyúzhatunk és ehetünk, ha kedvünk vagy szükségleteink úgy hozzák. A feudalizmusban még nem voltak gépek, amik megkönnyítették volna a munkát, ezért aztán a játékosnak, sőt az NPC-knek is minijátékokat kell játszaniuk, hogy gyógyhatású készítményeket (még csak véletlenül sem varázsitalokat), erősebb fegyvereket vagy jobb felszerelést készítsenek maguknak. A Kingdom Come összetettsége tehát páratlannak ígérkezik, és akkor még nem is beszéltünk a játékmenet legfontosabb részeiről, a harcról és a fejlődésről.

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. AZ ÁR

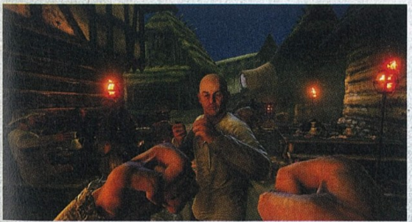
A Kingdom Come fejlesztését még mindig lehet támogatni, de aki játékot is akar, annak legalább 25 dollárt kell fizetnie.

2. A KICKSTARTER

A kickstarteres gyűjtés elképesztően sikeresnek bizonyult, a kért 300 ezer font helyett 1,1 milliót sikerült összegyűjteni!

3. A MOTOR

A játék alatt a CryEngine 3 dolgozik, amely a Crysis 3 alatt is jó szolgálatot tett. Reméljük 2015 végén is ennyire szépnek fogjuk találni.



HA NAGY LESZEK, TÖMEGGYILKOS LESZEK!

Mivel a Deliverance egy szerepjáték, ezért természetes, hogy a karakter hosszú és keserves fejlődési utat jár be a kaland során. A Kingdom Come szokványos RPG-rendszerre épül, azaz a harcokért és küldetésekért tapasztalati pont üti a markunkat, amit elkölthetünk tulajdonságokra és képességpontokra. Mivel mágia és egyéb nyalánkságok nincsenek, ezért a játékos a korabeli harcmodorok egyikére specializálódhat, hogy idővel az íjak, kardok vagy lándzsák mestereként tartsák számon a helybéliek. Ez azonban még nem minden, Henrynek ennie és aludnia kell, hogy megfelelően teljesíthessen a harcmezőn, na meg hogy begyógyuljanak a sérülései. És ha már a sebesüléseknél tartunk, a Kingdom Come igen érdekes harcrendszerrel készül megörvendeztetni a középkori hadviselésért lelkesedő játékosokat.

A küzdelem valós időben zajlik, életszerűségéről pedig hosszas kutatómunka gondoskodik, mely során az alkotók motion capture technológiával és fejkamerákkal rögzítették, ahogy a korabeli harcmodorban jártas hagyományőrzők megvívnak egymással. Három alaptámadás várható: szúrás, vágás, továbbá egy fegyver- és képességfüggő speciális támadás, melyekkel minden ellenfélen hat különböző sebzésrégiót vehetünk célba – így jön ki az összesen tizennyolcféle akció. És akkor még nem beszéltünk az íjakról, a környezet kihasználásáról és a lopakodásról. Változatos, nemde? A legszebb az egészben, hogy nem is az ellenfél életerejével vagy felszerelésével kell megküzdenünk, hanem az állóképességével: a középkor fegyvereinek használata nagyon kimerítő, opponenseink pedig éppúgy elfáradnak, mint mi, ez pedig egy újabb dimenzióval bővíti a harc stratégiai lehetőségeit. Minden karakternek saját gyengéje van, ám ezek kihasználása csak akkor válik igazán fontossá, amikor már csatákban veszünk részt, gyalog és lovon egyaránt. Bizony, lovon: a Kingdom Come-ban a hátasok is megkerülhetetlen játékelemek, elvégre a középkorban a ló néha egy egész országot ért. A Deliverance-ben minden küzdelem emlékezetes és téttel bíró lesz, ezért nem szabad arra számítani, hogy ellenfelek százait kaszaboljuk le egy farmsorozat alkalmával.

Egy év múlva majd azon vitázunk: a Dragon Age 3, vagy a Witcher 3 volt-e a jobb... pedig úgyis a Kingdom Come nyer!

ÖSSZEJÖHET?

A Kingdome Come: Deliverance kétségtelenül a legnagyobb kickstarteres vállalkozás, amivel találkoztam, ehhez képest mégsem kértek érte pofátlanul sokat a cseh srácok. A cikk írásakor már csak egy hivatalos finanszírozási célért küzdenek a játékosok: 1,2 millió angol font fejében (amiből már csak 100.000 hiányzik) lecserélik az egyelőre még nem túl meggyőző szinkronhangokat profi színészek orgánumára, ez azonban már csak cicoma, a lényeg egészen biztosan elkészül (alapból 300 ezer fontot igényeltek a derék bohémok). A kérdés inkább az, hogy lehet-e akkorát markolni, amekkorát a Warhorse szeretne. Bízzunk benne, hogy igen, főleg, hogy a 2015 év végi megjelenés még nagyon távol van, és ehhez képest már most sokat láttunk a programból. Hajrá gyerekek, ha jó lesz a Kingdom Come, ígérem, hogy ezentúl csak cseh sört fogok inni!

A „KIS" DENEVÉR NAGY KALANDJA

BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

[ÍRTA BATE] A BATMAN: ARKHAM ORIGINS 2013 ŐSZÉN CSALÓDÁST OKOZOTT SZÁMUNKRA, HISZEN A HARMADIK ARKHAM-JÁTÉK NEM VÁLTOTTA BE A HOZZÁ FŰZÖTT REMÉNYEKET. A SÖTÉT LOVAG MÚLTJÁT FELDOLGOZÓ KALAND MELLÉ VISZONT KÉSZÜLT EGY KÉZI KONZOLOS KISTESTVÉR IS, AMI TAVASSZAL MEGKAPTA A MAGA HD-VERZIÓJÁT. VAJON A BLACKGATE JOBBAN ÁLLJA A SARAT, MINT A WB MONTRÉAL ALKOTÁSA?

A történelem ismétli önmagát, hiszen az év elején tesztelt (PC Guru 2014/02) Assassin's Creed: Liberation HD után ismét befutott egy olyan játék felturbózott változata, amit eredetileg kézi konzol exkluzív (PS Vita és Nintendo 3DS) címnek szántak az alkotói. Aztán ki tudja miért (talán a nem túl magas eladási mutatók okán), a kiadásért felelős Warner Bros. Interactive Entertainment úgy döntött, hogy van létjogosultsága egy HD verziónak is, így április elején megjelent a Batman: Arkham Origins Blackgate – Delux Edition, ami immáron asztali számítógépeken és a leköszönő konzolokon (PS3, X360) nyújt egyszerre ismerős és egy kicsit mégis újszerű élményt. Hogy mekkora sikerrel teszi mindezt? A következő oldalakon természetesen ez is ki fog derülni!

UGYANAZ KICSIT MÁSKÉPP

A Blackgate alapvetően teljesen hű a 2009-es Arkham Asylumban lefektetett alapokhoz, tehát ismét a Sötét Lovagot irányítjuk, adott a remek free-flow harcrendszer, a detektívmód és a már megszokott kütyük használata. Ami változott, az a tálalás, hiszen ezúttal nem egy teljesen 3D-s környezetben játszódó akciójátékot kapunk, hanem egy, a metroidvania műfajba tartozó alkotást, ami lényegében egy 2,5 dimenziós játéktérbe ültetett, jókora szabadsággal megtoldott oldalirányú akció-platformer.

Batmannel az esetek jelentős részében csak jobbra, balra, felfelé és lefelé lehet közlekedni a ránk váró pályákon (ez alól főleg azok a részek jelentenek kivételt, mikor észrevétlenül kell kiiktatnunk a fegyveres rosszfiúkat), ám az élmény mégsem olyan, mintha egy klasszikus (Mario-szerű) platformerrel játszanánk. A ránk váró szakaszoknak van mélysége, így a megfelelő helyeken külön gombokkal és a rendelkezésünkre álló kütyük segítségével néha térben is mozoghatunk (bebújhatunk egy szellőzőbe, felkapaszkodhatunk egy „távoli" kiszögellésre stb.), illetve a sokszor kifejezetten ötletes pályatervezésnek hála folyamatosan olyan illúzióban lehet részünk, mintha egy teljesen 3D-s világban mozognánk – még az oldalirányúra korlátozott mozgás ellenére is.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Armature Studio

MŰFAJ
metroidvania

MULTI
nincs

INFO

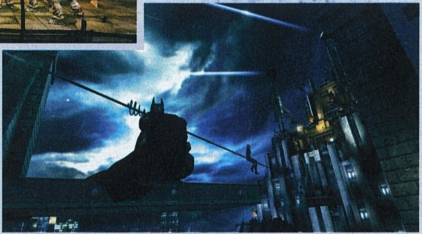
A Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition 2014. április 1-jén jelent meg PC-re, X360-ra és PS3-ra. A játék csak digitális változatban érhető el, az ára minden platformon nagyjából 20 euró.

RUTINBÓL MEGY

Az ember azt gondolná, hogy a játéktér radikális változásával egy teljesen új irányítást és mechanikát kell megtanulni, de erről esetünkben szó sincs. Néhány apróságot leszámítva itt is minden ugyanúgy működik, mint a „nagy testvérek" esetében, legyen szó akár a kütyük használatáról, a szellőzők felfeszítéséről, a szervizaknákban történő mászkálásról, a siklásról, a detektívmód használatáról, vagy éppen a küzdelmekről.

Az például kifejezetten dicséretes, hogy a jól bevált free-flow harcrendszert szinte egy az egyben sikerült átültetni a 2,5D-s

A képek alapján nem is gondolná az ember, hogy egy olyan játékról beszélünk, ahol a 3D-s környezet valójában csak illúzió. Ezen a téren kétségtelenül remek munkát végeztek a fejlesztők.



MI AZ A METROIDVANIA?

Ha még nem hallottál a metroidvania műfajról, az nem a véletlen műve, hiszen PC-n csak ritkán találkozhatunk ilyen típusú játékkal. Maga a név a Metroid és a Castlevania játékcímekből lett alkotva, és azokat a programokat foglalja magába, amelyek a 2D-s platformer játékmenetet ötvözik a felfedezéssel és az akció-kaland elemekkel. Ezek az alkotások általában mindig oldalnézetes programok, hatalmas pályákkal, melyeknek egyes részei csak akkor nyithatók meg, ha a karakterünk elért egy adott szintet, vagy megszerzett egy speciális tárgyat, és mindez harccal és szerepjátékszerű vagy power up alapfejlődéssel van megspékelve. A metroidvania műfaj legjelesebb képviselői természetesen a Metroid, illetve a Castlevania sorozat 2D-s epizódjai, illetve a Wonder Boy III: The Dragon's Trap, a Mega Man ZX, a Cave Story, vagy épp a Shadow Complex.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NÉZZ JÓL KÖRBE

A Blackgate világa jobbára 2,5D-s szakaszokból épül fel, és minden ilyen szeletet érdemes alaposan megvizsgálni a detektívmódban – figyelem, nem elég bekapcsolni a speckó nézetet, végig kell szkennelni a helyszínt! Ha esetleg elakadtok, akkor mindenképpen pásztázzátok át a területeket (akár visszafelé is), mert lehet, hogy csak nem vettétek észre a továbbjutás kulcsát.

GYŰJTSD BE A KÜTYÜKET

Batman nem teljes felszereléssel érkezik a Blackgate-be, a legfontosabb eszközeit a börtön falai között gyűjti be. Mindegyik terület tartalmaz fontos eszközt (általában ezekkel érhetők el a különböző titkos helyek), így érdemes azzal kezdeni a játékot, hogy ezeket sorban begyűjtitek. Ne feledjétek, szabad az átjárás különböző szekciók között! Az egyes eszközök „zónáiról" külön olvashatsz!

FEJLESZD A RUHÁT

A pályák összes szegletét érdemes tüzetesen bejárni, ugyanis minden területnek vannak olyan titkos helyei, ahol különleges Wayne Tech ládák találhatók. E ládákban speckó cuccokat lehet találni, melyekkel a Sötét Lovag felszerelését lehet tápolni. Erősebb páncél, jobb kesztyűk, extra támadások és speciális extrákkal bíró kosztümök nyithatók meg így.

SOLOMON GRUNDY

Solomon Grundy az egyik kisebb főellenfél, akivel az Industrial terület csatornájában fogtok találkozni. Őt nem lehet megütni, áramot kell vezetni a testébe, méghozzá háromszor. Ehhez a falakon elhelyezett vezetékeket kell lerobbantani, illetve a földön gőzölgő csatornákat is be kell vetnetek a sikerhez – ám ha itt már nálatok lesz a Shock Batarang, azt is bedobhatjátok a pocsolyákba!

PINGVIN LEGYŐZÉSE

A pingvines harcnál meg se próbáld legyőzni az őröket, az nem fog menni. A cél, hogy háromszor ráugorj Cobblepotra és elvégezz rajta egy takedown támadást; minden sikeres attak után plusz egy őr fog érkezni a harc helyszínéül szolgáló csarnokba. A poroltókat meglőve elterelheted az őrök figyelmét, illetve detektívmódban azt is látod, hogy pontosan merre néznek!

FIGYELD A KÉRDŐJELEKET

A Blackgate-ben rengeteg jól eldugott helyszín van, amiket nem egyszerű megtalálni, de a játék azért nyújt némi segítséget, méghozzá a térkép által, hiszen ha már bejártál egy adott szakaszt, akkor automatikusan megjelennek rajta kérdőjelek, amik jelzik számodra, hogy érdemes az adott területen kutakodni. Ne feledd, hogy ezek megközelítéséhez általában szükség van egy begyűjthető kütyüre!

LŐDD KI A LÁMPÁT!

Lesznek olyan részek a játékban (például a Deadshot elleni harcban), mikor gépfegyverrel lőnek rád, és lehetetlenség kiütni a téged célzó ellenfelet. Ha e szituációkban van a helyszínen egy hatalmas reflektor, akkor először mindig azt kell kilőnöd, így juthatsz némi előnyhöz. Figyelem: az ilyen részeknél egy bizonyos ponton kell állni ahhoz, hogy eltaláld a lámpát!

környezetbe. Batmannel ezúttal is látványos kombóláncokat hozhatunk össze, ha megszakítás nélküli tudunk pofozkodni, visszatér a jól bevált ellentámadás (counter attack), használhatjuk a köpenyünket, és helyenként most is szükség lesz némi taktikára, hogy legyűrjük az olyan ellenfeleket, akik szemből például nem támadhatók.

Joker egy tök izgalmas karakter, de igazán készülhetne már egy olyan Arkham-játék, amiben nem szerepel. (Nyugi, már készül!)

Habár a rendszer tényleg kifejezetten jól működik, nem mentes az apróbb hibáktól sem. Ilyen például, hogy helyenként úgy érződik, mintha a program nem reagálna időben a kattintásainkra, így hiába nyomunk ellentámadást a felénk közelítő rosszfiúk láttán, egy bekapott ütés hatására megszakad a kombósorozatunk, mert a rendszer nem, vagy csak késve érzékeli, hogy kivédenénk a gazfickók csapásait. Ugyanígy gondot okozhatnak a tömeges csatajelenetek is, főleg, ha speciális ellenfelek vannak a sorban, ilyenkor ugyanis a játéktér nem kedvez a harcnak, könnyen előfordulhat, hogy nem a megfelelő pribéknek visszük be az ütést, vagy éppen képtelenek vagyunk a hagyományostól eltérő bánásmódot igénylő gazemberek hátába kerülni.

A free-flow küzdelmek mellett aztán visszatér az úgynevezett predator mód is, ahol jobbára erősen felfegyverzett csapatokat kell hidegre tenni, méghozzá úgy, hogy mindeközben minket senki ne vegyen észre. Ezen alkalmaknál most is lehetőségünk van a vízköpők és kiszögellések használatára, lecsaphatunk a magasból, és bevethetjük a kütyüket is. Az ilyen típusú „harcok" különlegessége, hogy a játéktér ezen eseteknél szinte teljesen 3D-s, és a csendes pusztítás nagyjából kottára megegyezik azzal, amit a korábbi Arkham-játékokban tapasztalhattunk. Az egyetlen negatívum ezzel kapcsolatban, hogy a végigjátszás során csak nagyon kevés alkalommal lesz lehetőségünk ilyen akciókat kivitelezni.

EGY KIS NYOMOZÁS

Arkham-játékról lévén szó nem maradunk detektívmód nélkül sem; a különleges nézet

TESZT

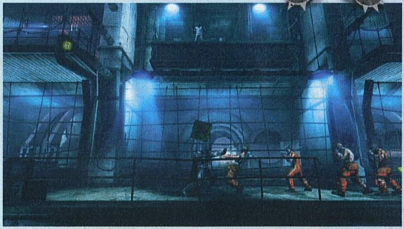
ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a 2013-as Batman: Arkham Origins tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/arkham-origins

bármikor bekapcsolható, hogy a segítségünkre legyen, azonban ezen a téren hoz némi újdonságot a program. Egyrészt sok pályán a továbbjutás kütyükhöz kötött, azonban nem mindig egyértelmű, hogy mit is kell vagy lehet tenni. A detektívmód alkalmazása nem fedi fel automatikusan a megoldást, az egérrel végig kell pásztáznunk a teljes képernyőrészletet, ugyanis az átrobbantható falak és egyéb nyalánkságok csak akkor tűnnek fel, ha rájuk visszük a kör alakú szkennerünket, és megvárjuk, míg a hordozható Batcomputer ellát minket a szükséges információkkal – ezt a műveletet egyébként minden sárgával kiemelt tereptárgy esetén kötelező elvégezni.

A harc itt is olyan, mint a többi Arkham játékban, így szinte azonnal belejössz!



Hasonló módon deríthetők fel a különböző bűnügyek (detective cases) is. Egy-egy ügy az összes bizonyíték megtalálásával oldható meg, és ahhoz, hogy felleljük a (helyenként elég rendesen eldugott) hiányzó mozaikdarabokat, minden egyes helyszínt alaposan át kell kutatni a fentebb ismertetett módszer segítségével.

DE MI A BIBI?

A játékmenet az apróbb bakikat leszámítva teljesen rendben van, ám az első két Arkham-játékot nemcsak emiatt imádtuk, hanem a kifejezetten jól összerakott és hangulatos sztori miatt is. Ezen a téren viszont a Blackgate egyáltalán nem brillírozik, sőt, ha a program egészét nézzük, akkor kijelenthető, hogy ez a „mellékszál" a játéktér és a képregényes átvezető videók egyedi megvalósításán kívül szinte semmi újat nem mutat a rajongóknak.

A sztori szerint pár héttel járunk az Arkham Origins eseményei után, és egy éjszakai őrjárat során hősünk (életében először) összetalálkozik az Arkham Cityben kulcsszerepet játszó Macskanővel, aki éppen meglovasított valamit egy igen jól őrzött irodaházból. A Gotham Cityben játszódó, és oktatómódként is funkcionáló események folyományaként valamivel később lázadás tör ki az Arkham Originsből már ismerős Blackgate börtönben, ahol Joker, Black Mask és Pingvin felosztják egymás között az intézmény területeit (hasonlóan az Arkham Cityhez), és természetesen most is csak a helyszínre siető Sötét Lovag lehet az, aki helyére teszi a dolgokat.

A Blackgate nem az Arkham-sorozat legerősebb epizódja, de a rajongóknak még így is megérheti az érte kért 20 eurót!

Kapunk tehát egy szabadon bejárható, titkos helyekkel és gyűjtögethető cuccokkal teletömött zárt játékteret (hasonlóan az Arkham Asylumhoz), korábban már ellőtt gonoszokat (ez alól csak a teljesen jelentéktelen Bronze Tiger a kivétel), egy nem túl érdekes és nem túl csavaros sztorit, továbbá egy olyan játékmenetet, ami valódi újdonságokat egyáltalán nem tartalmaz. Az

NINCS DENEVÉR KÜTYÜK NÉLKÜL

Akárcsak a többi Arkham-játékban, itt is fontos szerep hárul Batman kütyüjeire, hiszen a pályákat csak ezek segítségével lehet 100%-osan felderíteni, illetve nagy szükségünk lesz rájuk a főellenfelek elleni harcokban is. Lássuk, hogy ezúttal miket használ a Sötét Lovag!

GRAPNEL GUN

A Denevérember legalapvetőbb eszköze, ami nélkül soha nem indul el sehova. A Grapnel Gun segítségével kapaszkodhatunk fel a magasban lévő pontokra és kiszögellésekre. Extra fejlesztés nem tartozik hozzá, és már a játék első pillanatától az eszköztárunk részét képezi.

BATCLAW

Ismét egy alapvető eszköz, amivel a magasban lévő rácsok (és más gyengébb pályaelemek) ragadhatók meg és ránthatók le a helyükről. Extra fejlesztés szintén nem szerezhető hozzá, de nem része a „kezdő csomagnak", az Administration terület elején szerezhetjük meg.

CRYPTO SEQUENCER

Ezen eszköznek hála Batman előtt nincsenek kinyithatatlan ajtók, vagy feltörhetetlen zárak – legalábbis akkor, ha megszerezzük hozzá az összes biztonsági kódot. Ezekből a játékban négy található: Delta, Alpha, Beta és Gamma, utóbbi a főellenfelek likvidálása után nyílik meg.

LINE LAUNCHER

A kütyü segítségével egy kábel lőhető ki, amelyen „utazhatunk". Az eszköz az Administration területen található, és tartozik hozzá egy Tightrope fejlesztés is, melynek köszönhetően már meg is tudunk kapaszkodni a kilőtt kötélen. Ez utóbbi extra az Industrial zónában van elrejtve.

BATARANG

A Batarang szintén egy teljesen alap eszköz, a kezdetektől velünk van, de a játék során megnyitható belőle egy extra verzió is, a Shock Batarang, amivel különböző elektromos eszközök indíthatók be. Ez a bővítmény szintén az Administration zónában található.

GEL LAUNCHER

Nem érhető el alapból, és három funkciója is van. Egyrészt lőhetünk vele robbanótöltetet (az Industrial területen találjuk), aztán ragasztót (ez a Cell Blocks részen lelhető fel), végezetül van a teljesen opcionális Proximity lövedék, amit szintén az Industrial zónában lehet megtalálni.

GONOSZOK GALÉRIÁJA

Az Arkham-sorozat elengedhetetlen kellékei a híres szuperbűnözők, akikből természetesen a Blackgate epizódban sincs hiány. A gond csak az, hogy számos olyan arc került ebbe a részbe, akikkel már korábban is találkozhattunk, ráadásul nem is egyszer. Lássuk, hogy kik ők!

JOKER
Batman legnagyobb nemezise, aki azt követően került a Blackgate falai közé, hogy Batman a szuszt is kiverte belőle az Originsben.

BLACK MASK
Azt hittük, hogy ő lesz az Origins főellenfele, közben pedig csak egy báb volt. A Blackgate-ben ismét kiüthetjük a drogbárót.

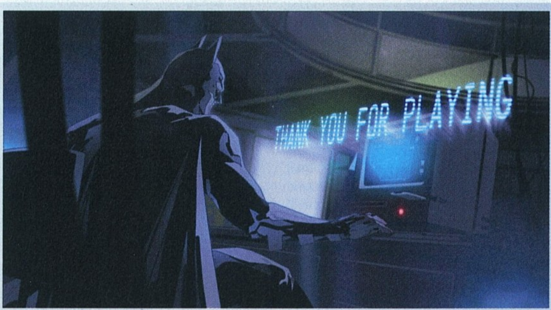
PENGUIN
Cobblepot szintén az Arkham Origins eseményeit követően került a börtön falai közé, és itt is lesz vele egy izzasztó menetünk.

CATWOMAN
Selina a Blackgate sztorija során találkozik először a Sötét Lovaggal, és a börtön falai között ő lesz az egyetlen szövetségesünk.

DEADSHOT
Nem pontosan értjük, hogy Deadshot miképp jut lőfegyverhez a börtönben, de így is lesz lehetőségünk az orrára koppintani.

SOLOMON GRUNDY
Grundy az Arkham Cityben kapott jelentősebb szerepet, és akárcsak abban az epizódban, itt is meg kell mérkőznünk vele.

BRONZE TIGER
Az egyetlen olyan figura, akivel nem találkozhattunk korábban. Nem csoda. A DC hősök egyik legjelentéktelenebb képviselője.



A Blackgate egészen egyedi stílusban meséli el nekünk a történetet, hiszen az átvezető videók lényegében mozgó képregénykockák, a lehető legprofibb szinkronnal kiegészítve.

Armature Studio munkájának szinte minden elemével találkozhattunk már a korábbi Arkham-játékok valamelyikében, ráadásul – mondjuk ki – ennél jóval igényesebb megvalósításban, így az élmény végeredményben még a 2013-as Arkham Origins másol/beillesztett színvonalát is alulmúlja valamivel. Persze szó nincs arról, hogy a Blackgate rossz játék lenne, sőt, egy PC-n igencsak ritka műfaj kifejezetten tartalmas és szépen kidolgozott képviselőjével van dolgunk, de a név ennek ellenére is kötelez, és egy új Batman Arkham játéktól ennél sokkal többet várunk, még akkor is, ha nem a szériát megálmodó Rocksteady áll a fejlesztés kormányrúdja mögött.

NAGYBAN IS MEGÁLLJA A HELYÉT

Ami kapcsán viszont nem érheti szó a ház elejét, az a portolás minősége. Látvány terén ugyan hiába is várnánk az Arkham Origins minőségét, de a zsáneren belül kifejezetten minőségi küllemről van szó, és ha nem tudnánk, akkor nem biztos, hogy észrevennénk, hogy a Blackgate egy kézi konzolos játék feljavított változata. A karaktermodellek szépen fel lettek skálázva, az animációk alapvetően rendben vannak, és a helyszínek is kifejezetten jól néznek ki, már ami a technikai megvalósítást és a textúrák minőségét illeti – a dizájn tekintetében viszont már nem jár a piros pont.

A Blackgate nem egy lineáris játék, már a történet legelején szabadon dönthetünk, hogy a börtön melyik részén kezdjük a kalandot, és az esetek nagy részében bármikor átmehetünk egy másik területre, sőt, még a főellenfelek legyűrésének sorrendje is rajtunk múlik. Ezt a kifejezetten impozáns szabadságot viszont nem sikerült kellő változatossággal párosítani, így hiába vannak egymástól elszeparált nagyobb helyszínek, azok alig-alig különböznek egymástól, ezért a felfedezésük (és a rajtuk keresztül történő oda-vissza rohangálás) egy idő után kifejezetten monotonná válik. Persze ez valahol érthető, hiszen mégiscsak egy kissé leamortizált börtönben járunk, ráadásul éjszaka, de ennél azért valamivel jobban megerőltethették volna magukat a tervezők.

Szerencsére a pályák felépítése kifejezetten ötletes (ezt már dicsértem is korábban), olyannyira, hogy alkalmanként el is lehet akadni. Amivel persze nincs baj, hiszen kellenek a fejtörők és a logikai részek egy játékba, de a helyzet olykor kifejezetten frusztrálóvá válik a programba épített térkép miatt, ami a játéktérrel ellentétben teljesen 3D-s, így sokszor előfordult, hogy én percekig képtelen voltam eligazodni rajta...

VENNI VAGY NEM VENNI?

Habár – remélhetőleg – a tesztünkből érződik, hogy a Blackgate nem a játékgyártás csúcsa, sőt, lényegében az Arkham-sorozat sereghajtója, de ez korántsem jelenti azt, hogy nem érdemes játszani vele. Újdonságot ugyan tényleg csak nagyítóval találni benne, és a sztori láttán sem fog senki az arcához kapni, ennek ellenére egy kifejezetten jól összerakott és tartalmas játékról van szó, lényegében egy tisztességes iparosmunkáról. Valószínűleg senki nem fog az év játékaként hivatkozni rá, mégis egészen jól el lehet szórakozni vele, főleg, ha valaki az Arkham-széria vagy Batman nagy rajongója. A Blackgate akár tíz órát is meghaladó játékidővel, három nagyobb és pár kisebb területtel, hét főellenféllel, kütyükkel és fejlesztésekkel, tizennégy bűnüggyel és rengeteg gyűjtögethető cuccal (köztük kilenc különböző kosztümmel) várja a játékosokat, mindössze húsz euró fejében, ami azért egyáltalán nem olyan rossz üzlet. Arról nem is beszélve, hogy ezzel az epizóddal legalább lehet egy kicsit húzni az időt az Arkham Knight megjelenéséig.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz vagy AMD Athlon X2 2,8 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800 GTS vagy AMD Radeon HD 3850 VGA, 3 GB HDD

Alapvetően szórakoztató Arkham-játék, egy eddig nem látott műfajon belül, újdonságok és különösebb meglepetések nélkül.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Megvan benne minden, amit az Arkham-sorozatban szeretünk, és érdekes az újfajta megközelítés.

KONTRA

A 2,5D-s játéktéren kívül szinte semmilyen újdonságot nem képes felmutatni a rajongóknak.

70%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/batman-arkham

TIM, A VARÁZSLÓ

Warlock II: The Exiled

[ÍRTA WILSON] *Pontosan olyan, mint a Civilization, csak épp fantasy változatban. Ettől függetlenül elképzelhető, hogy mégsem hallottál róla: a Warlock két éve, szinte a fű alatt, teljes csendben jelent meg, mostanra pedig elkészült a folytatása, amely nemcsak, hogy felér az ihletadója szintjéhez, de van annyira addiktív is!*

Ardania világát meglehetősen könnyen be lehetne sorolni a világ legérdektelenebb fantasyuniverzumai közé. Nem rosszindulatból, hanem azért, mert sablonos, jelentéktelen és kidolgozatlan. Nincsen mögötte részletesen felépített mitológiai háttér, nincsenek benne emlékezetes események és karakterek, csak a legalapvetőbb panelekkel (mágia, varázslók, hősök és szörnyek) találkozhatunk – immáron ötödjére, hiszen ezt az univerzumot már más játékokban is elsütötte a kiadó, például a magyar fejlesztésű Defenders of Ardaniában. De vajon kell-e több ennél, mikor a Paradox is csak arra használja ezt a világot, hogy hátteret „fessen” a játékmenet-központú stratégiáihoz? Semmiképp, és főleg akkor nem, ha olyan pazar a végeredmény, mint amilyen a Warlock 2 esetében.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Ino-Co Plus

MŰFAJ
4X stratégia

MULTI
van

INFO

A Warlock II: The Exiled 2014. április 10-én jelent meg Európában. Dobozos változatról egyelőre nincs információnk, a játék digitális verzióban tölthető le a Steam áruházából, méghozzá 30 euró ellenében.

FÉLGŐZÖS RÁADÁS

Folytatásnak nevezni a játékot mondjuk barokkos túlzás: igaz ugyan, hogy ott van az a szám a címben, de az újítások mennyisége nem teljesen indokolná. Még két év sem telt el a Warlock: Master of the Arcane megjelenése óta, és ez idő alatt nem is lehetett volna forradalmian felújítani egy drasztikus változásra nem szoruló címet – aminek kizárólag az az oka, hogy a Warlock már önmagában is kiváló volt... ha már eredetinek nem lehetett nevezni. Azt se lenne túlzás mondani, hogy az Ino-Co Plus fogta a Civilization V-öt, a világot kicserélte egy fantasybirodalomra, minden mást pedig meghagyott az eredeti állapotában. Az élet egyik nagy talánya, hogy a Sid Meier neve alatt futó sorozatot kiadó 2K miért nem perelte le még a zoknit is a Paradoxról, de inkább örüljünk neki, hogy nem így lett, hiszen akkor nem lenne Warlock-folytatásunk.

Ha már unod a Civilization legutóbbi részét, de imádod a műfajt, és nem veted meg a fantasyt, akkor a Warlock 2 neked készült!

Folytatás, ami teljes egészében úgy működik, mint az előző rész. A helyszín ezúttal nem egészen Ardania földje, hiszen azt a helyi főgonosz, a The United One több darabra roppantotta, a világ egyes szeleteit átlökve egy másik dimenzióba. Mázli, hogy a dimenziók között térkapukkal lehet közlekedni, csakhogy a túloldalon nem csak egy felfedezésre váró világ, de tengernyi szörny, pár barátságos és több barátságtalan, a játékoshoz hasonló hatalommal rendelkező mágus vár, idővel pedig feltűnik a United One is, aki nemcsak a túlélést akarja megnehezíteni, de Ardania egyesítését is. Nehéz ügy.

Manapság minden valamirevaló fantasybe kellenek sárkányok. Természetesen itt is megkapjuk őket.

MÉG PÁR KÖR

Nehéz, hosszú és rettentő addiktív: a Civilizationből egy az egyben átemelt, körökre osztott játékmenetből ez már automatikusan következik, de esetünkben remek motivációt ad az is, hogy az emberiség történelmének többszöri kipörgetése után sokkal több újdonságot rejtő élményt jelent egy fantasybirodalom igazgatása. A Warlock vérbeli 4X stratégiai játék, ahol csupán egyetlen várossal kezdesz, és ebből kellene birodalmat építeni. A probléma „csupán” annyi, hogy nem terjeszkedhetsz, ameddig a lábad ér, a települések maximális száma korlátozott, a beépíthető terület mérete kicsi, ráadásul a dimenziókra osztott játéktér miatt még taktikáznod is kell: nem mindegy, hogy mikor, hova és mit építesz. A feladatot nehezíti, hogy közben minimum egy riválismágus pontosan ugyanezt a feladatot végzi, így előbb vagy utóbb még a diplomácia vagy a háborúzás frontján is bizonyítanod kell a rátermettségedet.

Ha ez kissé sok feladatnak tűnik, és véletlenül azt hiszed, ez egy grand strategy, nyugodj meg: a Warlock bár egy az egyben úgy működik, mint a 4X mezőny királya, a Civilization, jóval egyszerűbb annál, még úgy is, hogy a több dimenzióra osztott játékmenet valamilyen szinten nagyobb odafigyelést követel. Nem kell például komolyabban szöszölni a gazdasággal, hiszen nincsenek tanácsadók, piaci mérlegek és rengeteg változó. Gyakorlatilag négy mutatóból áll az egész rendszer: egy a kincstárat mutatja (mellette zárójelben az egy kör alatt befolyó arany mennyiségét), egy az éléskamrát, egy a manakészletet, egy pedig a kutatóerőt. Az aranyból a leghatalmasabb erejű katonákat, a hősöket lehet felbérelni, és a városokban megtalálható épületek bérleti díját

Első látásra nehéz lenne megkülönböztetni a Warlock 2-t a Civilization-sorozat legutóbbi részétől, de ha jobban megnézzük a képet, azért gyorsan feltűnik, hogy itt egy fantasybirodalom sorsát egyengethetjük.

TESZT ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Warlock: Master of the Arcane-ről írt 2012-es tesztünkre (Tika tollából), akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/warlock

TIPPEK, TRÜKKÖK

OKOSAN VÁLASSZ FAJT

Habár az elérhető 6 faj markánsan nem tér el egymástól, még így is van jelentősége, hogy kit választasz, hiszen mindenki eltérő tempóban fejlődik: van, akinél ömlik az arany, más a manatermelésben igazán jártas, míg akad, aki a hadviselésben tud brillírozni. Mielőtt kampányba vágsz, gondold át, milyen játékstílust szeretnél erőltetni, és annak megfelelően dönts, hogy milyen színekben indulsz.

ADDIG NYÚJTÓZKODJ...

Habár a Civilization-ösztönök azt sugallnák, hogy a lehető legtöbb helyre építs várost, és fedj le minden stratégiai fontosságú földrajzi pontot, ez a taktika itt nem működik: kulturális befolyása és határa nincs a városoknak, így ezzel nem tudod visszaszorítani az ellenfeleket, és az is felesleges, hogy a riválisok birodalmának közepébe ékeld magad. Inkább mindig a legértékesebb lelőhelyek köré építkezz!

ALTERNATÍV VÁROSOK

A maximálisan felhúzható városok törvényében van egy kiskapu: a korlátozás csak az olyan településekre vonatkozik, ahol lakosság van, termelés és építkezés folyik, az előőrsökre, erődítményekre, az egyes isteneket dicsőítő vallási központokra nem. Használd ki ezt a szándékos segítséget: a rivális birodalmak határaihoz húzz erődítményeket, és folyamatosan táboroztass bennük katonai egységeket.

PUSZTÍTSD A SZÖRNYEKET

A Civilizatonhoz hasonlóan a térképen itt is vannak ellenséges, birodalomfüggetlen lények: itt nem barbárok, hanem náluk sokkal barátságtalanabb teremtmények, mint a gigapókok, az orkok, az óriások vagy épp a sárkányok. Ha jót akarsz magadnak, minél előbb számold fel mind a már megszületett ellenségeket, mind az őket termelő barlangokat és egyéb lelőhelyeket, hacsak nem akarsz folyamatos fenyegetést.

JÁRD BE A TÉRKÉPET

Egy jó stratéga és uralkodó ismeri birodalma minden zegét-zugát, és ez a Warlock 2-ben is igaz. Legalább egy, de inkább két-három egységet szánj a felfedezésre, és járd be minden dimenzió minden szegletét. Csak így tudhatod meg, hol és milyen nyersanyag található, honnét özönlenek a szörnyek, és hol vannak a rivális mágusok, és persze a dimenzióváltáshoz szükséges térkapukat is meg kell találni.

VÉDD A KAPUKAT

A többi létsíkba vezető térkapu egyszerre áldás és átok. Segítségükkel növelheted a birodalmad méretét, szerezhetsz máshol nem elérhető nyersanyagokat – a kapuk azonban nemcsak kifelé, de befelé is vezetnek, vagyis rajtad kívül a szörnyek is keresztül tudnak menni rajtuk. Hogy ne bukkanjon fel folyamatosan egy-egy új rondaság, telepíts erődítményt minden térkapu mellé, ezzel védve birodalmad határait.

DICSŐÍTSD AZ ISTENEKET

Habár még csak említés szintjén sem esik szó a történetben az istenekről, és a játéktérben sem teszik tiszteletüket, azért mégis van szerepük a birodalmak életében. Minden városban felhúzhatsz nekik egy-egy szobrot, ezzel olyan extrákhoz jutva, mint a megnövelt pénz- vagy manatermelés. Sokat nem nyersz vele, csak épp annyit, hogy mindig legyen legalább egy kevés takarmány a raktáraidban.

● Ha nem jössz azonnal lázba a hatszögekre felosztott térkép láttán, akkor valószínűleg nem a Warlock 2-vel töltöd majd a legtöbb idődet 2014-ben.

is ebből kell fizetni, a mana a varázslatok bevetéséhez szükséges, az étel a települések méretének növeléséhez és a lakosság etetéséhez, a kutatóerő pedig a fejlesztéseket finanszírozza.

Itt ugyanis nem a kerék feltalálása vagy az Eiffel-tornyot felépítése a cél, hanem a mágia tudományában kell jártasságot szerezni. Az ehhez szolgáló fejlesztési fa nem hatalmas, és még csak változatosnak sem nevezhető, hiszen minden nemzet ugyanabból gazdálkodik, és minden egyes meccsen ugyanazokat az utakat lehet bejárni, de az elérhető varázsigék és egyéb fejlesztések mennyisége azért impozáns. Három nagyobb kategória van, ezeken belül pedig úgynevezett szintek: ahhoz, hogy a következő elérhetővé váljon, meg kell nyitni az aktuális szint kutatásainak legalább felét. Ezek a birodalomépítés hasznos segédeszközei: a tűzlabda, a gömbvillám vagy a gyógyítás önmagáért beszél, de a varázslatok révén növelhető a városok termelése és a lakosság boldogsága is.

A PUSZTÍTÓ

Habár a varázslatok tényleg nagyon hasznosak, és nincs olyan helyzet, ahol ne nyújtanának hatalmas segítséget, ennek ellenére a győzelem azért még mindig egy hadseregen múlik. Sajnos a Warlock 2-ben, különösen a központi, „Exiled" néven emlegetett játékmódban nem nagyon lehet megúszni a játékot háborúzás nélkül. Hagyományos értelemben vett diplomáciai győzelem nincs (maga a diplomácia is végtelenül egyszerű, a hadüzeneten és a cserén kívül mást nem nagyon lehet csinálni), és a legcélravezetőbb megoldás, ha minden esetben porig romboljuk a rivális mágusok fővárosát (így az ellenfél automatikusan kiesik a játékból). A legtisztább és egyben a legnehezebb győzelmi forma az Ardaniát egyesítő varázslat megtanulása és elsütése, de azt összehozni nem egyszerű feladat. A városok mennyisége

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,66 GHz CPU, 4 GB RAM, nVidia GeForce 8600 GT vagy ATI Radeon HD 6570 VGA, 2 GB HDD

A Warlock 2-ben meglehetősen kevés az újítás, de nem is kellett neki sokat változnia. Még mindig szép, ráadásul sokkal tartalmasabb, mint az elődje, és legalább annyira addiktív, mint a Civilization!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Mélyült a játékmenet, szépek és változatosak a dimenziók.

KONTRA

Csúnyult a menü, és varázslatból is lehetne több.

83%

alapesetben ötre van korlátozva, ami annyira kevés, hogy már egy dimenzióban is fel lehet húzni ennyit – a limit szerencsére emelhető a kutatással, de még így is át kell gondolni, hogy hol érdemes újabb települést alapítani.

Röviden és tömören: oda, ahol a legjobb erőforrások vannak. A Civilizationhöz hasonlóan a hatszögekre osztott játéktéren minden egyes mező egyedi tulajdonságokkal rendelkezik: vannak olyan magas hegyek, melyeket csak megkerülni lehet, síkságok, ahol sokkal gyorsabb a termelés, érclelőhelyek, és persze olyan különleges, feltárásra váró részek, ahová egy kitermelő épületet felhúzva nyílnak meg a legtáposabb katonai egységek. A Civilizationtől eltérően itt nem kutatással lehet a hadsereget fejleszteni, hanem a különleges mezőkre való építkezéssel: így szerezhetők csontvázkatonák az élőholtak földjén, villámot és jeget szóró gólemek a havas vidéken, hatalmas lándzsát forgató patkánylovagok az erdős-mezős síkon. A Heroes of Might and Magic és az Age of Wonders-sorozatot idéző kavalkád fantasztikus hangulatot teremt, és olyan mélységet ad a Warlock második részének, ami az elsőből sajnos nagyon hiányzott.

Arra azonban nincs magyarázat, miért kellett a letisztult, modern, a Civilizationt egy az egyben másoló menürendszert lecserélni egy, az ezredforduló közepét idéző megoldásra, sőt, bizonyos elemeket tekintve maga a játék is inkább csúnyább, mint szebb lett, de még így is van annyira színvonalas, mint bármelyik Firaxis-játék, és hasonlóan tartalmas is. Az egészen biztos, hogy már gyári állapotában is jóval mélyebb, gazdagabb, mint az elődje volt, de ha hozzávesszük, hogy egy olyan modkészlet is elérhető hozzá, amivel szó szerint bármit a játékba lehet rakni, nos, akkor csak elég hátradőlni a székben, várni pár hetet, aztán learatni a Steam Workshop gyümölcseit, mert a Warlock 2 nagy jövő elé néz. Eredetiség nagyon kevés van benne, de szívvel-lélekkel készült, ráadásul tényleg szórakoztató alkotás. Éppen itt volt már az ideje, hogy a Civilization méltó rivális kapjon. Most már csak át kellene állni a 48 órás napokra, hiszen itt sem lehet abbahagyni egy körnél – vagy száznál... ●

ITT A HAVIDÍJAS SKYRIM?

The Elder Scrolls Online

[ÍRTA CHRIS] Minden kiadó álma, hogy olyan játékot (általában MMO-t) készítsen, ami aztán évekig termeli a pénzt. Ezen a területen eddig nem sokan jártak sikerrel (a Blizzardon kívül), ez pedig intő jel lehet a többiek számára: ne próbálkozzatok, mert jó eséllyel bukás lehet a vége! Vajon a legújabb versenyzőnek, a Bethesda játékának milyen sors jut?

A 2004-ben megjelent World of Warcraft hatalmas üstökösként robbant be a számítógépes játékok piacára, premierje óta pedig játékosok millió ölik bele zsebpénzüket. A WoW szinte példátlan sikerének hatására az elmúlt tíz év alatt a havidíjas játékok sok kiadó szemébe csilingelő dollárjeleket varázsoltak, de még ha sikerült is letenni a nagyobb cégeknek az asztalra egy valamire való konkurens terméket, pár hónap, vagy jobb esetben év után a fizetős modellt lecserélték mikrotranzakciósra. Többek közt így járt az Age of Conan, a Star Wars: The Old Republic vagy a The Secret World, hogy csak a leghíresebbeket említsük. Ezért aztán a The Elder Scrolls Online hallatán rengetegen azzal a kérdéssel állnak elő, hogy „ez a játék mikor lesz ingyenes?". Nos, remélhetőleg sokára, lévén nagyon úgy néz ki, hogy végre sikerült egy izmosabb kihívót felállítani a WoW ellen, egy olyan játékot, ami a havidíjas rendszere ellenére képes lehet felvenni a harcot a nagy riválissal. Mondjuk ezt annak ellenére, hogy a The Elders Scrolls Online-nak is akadnak hibái.

Ahhoz, hogy megértsük, miért van esélye a fizetős piacon maradnia a TESO-nak, tudni kell róla, hogy nem kispályások készítették. Először is a Bethesda, a játék forgalmazója, az egyik legnagyobb és legjobb szerepjáték-franchise tulajdonosa, aminél jobb online RPG-alapanyagot nem igazán találhatnánk. A Morrowind, az Oblivion és a Skyrim az elmúlt évek alatt bebizonyították, hogy a cég nem csak látványos, hanem hatalmas világgal és kivételesen izgalmas történettel megáldott játékokat képes alkotni, melyek azon túl, hogy megragadják a szerepjátékokra éhes tömegeket, igazi mérföldkőként vonulnak be a köztudatba. A másik érv a TESO mellett az, hogy nem egy összecsapott munkáról van szó. Több mint hét évig tartott, míg elkészült, ami persze nem minden esetben jelent egyet a minőséggel, de legalább sejteti, hogy mekkora szuperprodukcióról van szó. E két tény miatt bizakodva közelítettünk a játék felé, a sokadik előzetesünk megírása után pedig úgy éreztük, hogy amennyiben csak a fele igaz lesz annak, amit papírra vetettünk, már borítékolható lesz a siker. Április elején végül megérkezett hozzánk a végleges verzió, amibe hosszú-hosszú órákat öltünk azért, hogy megoszthassuk veletek a tapasztalatainkat. Kezdjünk is hozzá!

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
ZeniMax Online Studios

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

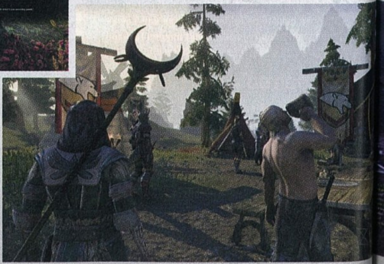
INFO

A The Elder Scrolls Online 2014. április 4-én jelent meg Európában. Az alapjáték 12.000 forintért szerezhető be a hazai boltokban, a 2 hónapos előfizetést biztosító csomagért pedig 8.000 Ft-ot kell leperkálni. Nyáron érkezik a PS4-es és Xbox One-os verzió is.

KÜLDETÉSRŐL KÜLDETÉSRE

A The Elders Scrolls Online, hasonlóan elődjeihez, Tamriel földjére kalauzolja el a játékosokat. Ezer évvel járunk a Skyrim eseményei előtt, sárkányok még sehol sincsenek, a Morrowind és az Oblivion eseményeire is még legalább nyolcszáz esztendőt kell várni. A világ biztonságát ezúttal egy Molag Bal nevű daedra herceg (ők az univerzum démonai) fenyegeti, aki össze akarja olvasztani saját létsíkját a játék világával. Molag Bal hamar követőkre talál Tamrielben, és úgy tűnik, hogy minden sínen van az ördögi terv megvalósítását illetően – aztán megjelenik az általunk megtestesített karakter.

Nem igazán értjük, hogy mi történik ezen a képen. Persze lehet, hogy jól is van ez így.



Rólunk elsősorban azt érdemes tudni (ez ki is derül az első pár percben), hogy lélek hiányában képtelenek vagyunk meghalni. Ezen felettébb hasznos képesség birtokában hamar világossá válik, hogy egyedül mi (és egy maroknyi jófiú) leszünk csak képesek megállítani Molag Balt, és miután elmenekülünk a herceg ördögi létsíkjáról, azonnal bele is kezdünk Tamriel apró lépésekben haladó megmentésébe. Dióhéjban ez a fő sztori, de persze masszív többszereplős online játékról lévén szó közel sem csak ez biztosítja majd számunkra a szórakozást. Sőt, igazából ez a történetfonal csak 5-10 szintenként zavar meg minket, közben pedig számtalan egyéb probléma megoldásán fogunk ügyködni.

A játékidő nagy részét a „töltelékneк" szánt több száz küldetés tölti ki, melyeket Tamriel különböző provinciáiban szedhetünk össze. Minden területnek akad egy nagyobb, több szálon átívelő sztorija, amin szépen, kézen fogva vezet minket végig a program. Miközben végrehajtjuk ezeket a regionális megbízásokat, kapjuk a számtalan apróbb mellékküldetést, melyek teljesítése legalább akkora móka, mint a fő sztori felgöngyölgetése. És itt mutatja meg legnagyobb erejét a TESO. Ezek a küldetések nemcsak hogy hosszú-hosszú órákra (számításaink szerint közel 100-150) lekötik a játékosokat, de a magas számuk ellenére is rendkívül változatosak maradnak. Néhány kivételtől eltekintve alig találkozunk „verj le 10 banditát és gyere vissza a jutalomért"-szerű missziókkal, szinte végig sikerült izgalmas, változatos feladatokat készíteni a játékosok számára, így senkit nem fenyeget az unalom, míg eléri a maximális 50-es szintet. Akadnak olyan megbízások is, melyekben döntéseket hozhatunk, így formálva az események alakulását, sőt, ha felvesszük a meggyőzés vagy megfélemlítés képességet, akkor a korábbi Elder Scrolls-játékokhoz hasonlóan akár le is rövidíthetjük vagy megkönnyíthetjük egy-egy feladat végrehajtását. A dolog különlegessége, hogy bár rengeteg párbeszéd és szöveg társul a missziókhoz, nem csak feliratot kapunk, hanem minden nem játékos karakter saját szinkronnal szól hozzánk.

VÉRFARKAS- ÉS VÁMPÍRHARAPÁS ELADÓ!

Hasonlóan több előző Elder Scrolls játékokhoz, ezúttal is lehetőségünk nyílik arra, hogy vérfarkassá vagy vámpírrá váljunk, s ezzel megszerezzük e két létforma csábítónak tűnő előnyeit. Persze ilyen szerzetekké válni nem könnyű feladat; mindkét esetben csak olyan lényektől szerezhetjük meg ezt a „betegséget", amelyek csak éjszaka és nagyon ritkán születnek meg 35-40-es szintű területeken. Ha sikeresen megfertőződtünk, megnyílik számunkra egy küldetéssorozat, és megkezdődik a többlépcsős átalakulásunk, melynek során különféle előnyökhöz és hátrányokhoz jutunk. Mindkét esetben kapunk egy-egy új képességfát, illetve lehetőségünk lesz hetente egyszer továbbadni a fertőzést más játékosok számára. Egy-egy harapásért egyébként hihetetlen összegeket képesek kifizetni egyesek, nem ritka, hogy esetenként 20-30 ezer aranyat is kiperkál valaki egy ilyen „beavatkozásért", ami igencsak szép summát jelent.

„Táncolj, gyere táncolj még! Ez a rejtelmek éjszakája, csak a miénk. Gyere táncolj..."

Már egy sima Skyrim vagy Oblivion esetében is döbbenetes adatok vannak arra vonatkozóan, hogy hány oldalnyi szöveg került a játékba, és ezt most képzeljétek el úgy, hogy itt közel tízszer több tartalomról van szó! És akkor még nem beszéltünk az olvasható könyvekről, melyekből ismét kismillió darab hever szerteszét a világban, vagy arról, hogy igazából három különféle területen indulhatnak a játékosok, melyek közt nincs átjárás, tehát ha meg akarjuk ismerni Tamriel másik sarkát is, akkor bizony új karaktert kell indítani, és ebben az esetben újabb 100 órányi sztori fogad minket. Ilyenkor azért az a hét év fejlesztési idő nem is tűnik olyan soknak...

AHOL SOSEM LESZEL EGYEDÜL

Kalandozásainkat természetesen hasonló módon folytatjuk, mint minden Elder Scrolls vagy akár más szerepjáték esetében. Felvesszük a küldetést, odamegyünk a megjelölt helyre, elvégezzük a feladatok, közben felveszünk még két másik küldetést, azokat is teljesítjük, majd valahol máshol

A LEGJOBB ADDONOK A JÁTÉK ALÁ

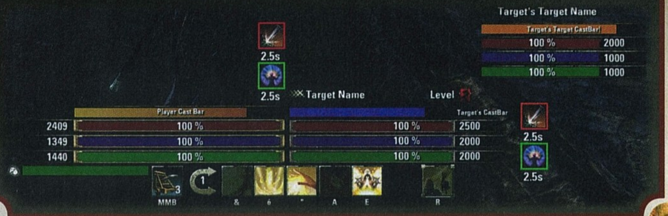
Az Elders Scrolls sorozat mindig is közkedvelt volt a modkészítők között, és szerencsénkre az online változat sem lóg ki ebből a sorból. A teljesen ingyen beszerezhető kiegészítőket a Dokumentumok mappán belül található Elder Scrolls Online\liveeu\AddOns\ könyvtárba kell bemásolnunk, és később a programon belül ezek bármikor ki- vagy bekapcsolhatók. Íme, a három leghasznosabb, amiket javaslunk mindenki számára!

SKYSHARD
Megmutatja az összes Skyshard helyét a játékban. Nagyon hasznos, segítségével gyorsabban lehet fejlődni. Még a játék első indítása előtt érdemes feltenni.

WYKKYD'S FRAMEWORK
Egy praktikus, több apróbb modult tartalmazó addon, amivel számtalan hasznos (alapból meg nem jelenő) információt pakolhatunk ki a játék képernyőjére.

RECOUNT
Egyszerű sebzés- és gyógyítás mértéket számláló addon, amivel megtudhatjuk, ki az a csapatban, aki lóg, és nem teszi oda magát rendesen a harcokban.

A fenti három modot megtaláljátok a DVD-mellékletünkön, illetve továbbiakat tölthettek le az alábbi címről:
http://www.curse.com/teso-addons/teso/



leadjuk a munkát, és minden kezdődik elölről. Bár leírva mindez elég repetitívnek tűnik, a készítők tényleg gondoskodtak a küldetések változatosságáról – már amenynyire egy ilyen játék esetében ez lehetséges. A legkeményebb szerepjáték-rajongók akár ki is kapcsolhatják a missziókhoz segítséget adó iránymutatókat, hogy jobban bele tudják élni magukat ebbe a varázslatos világba. Az egyetlen gond az, hogy ez a „beleélősdi" nem feltétlenül fog működni, ugyanis a TESO egy masszív online szerepjáték, amiben sosem leszünk egyedül.

Sőt, igazából annak is örülni fogunk, ha egy területen nem tizenhat játékos akar egyszerre leverni egy főellenfelet abban a szent pillanatban, amikor az megjelenik – az ilyen tumultus sajnos kegyetlenül rombolja a készítők által megálmodott illúziót. Vegyünk egy konkrét példát: lemegyünk egy katakombába, hogy teljesítsük a ránk bízott feladatot, és azonnal szembefut velünk három idegen, akik épp kipucolták az egészet, és már rohannak is a következő feladathoz. Persze pár másodperc múlva a katakomba újra megtelik ellenfelekkel, de közben betoppan 2-3 újabb játékos, és ilyenkor egyszerre rohanunk a főellenfél irányába, ami körül már amúgy is legalább féltucatnyian állnak, hogy újra leverhessék őt a győzelem után eső lootért. Ilyenkor minden varázsát elveszti a játék, és egyszerű hack 'n' slash válik belőle, amit látva egy Skyrim-rajongó valószínűleg a haját tépi. Ez kizárólag annak tudható be, hogy nincsen, vagy legalábbis nagyon-nagyon kevés az olyan, más játékostól elzárt terület a programban, ahol

A TESO egy olyan MMORPG, ami a többi konkurenssel ellentétben tényleg képes lehet megszorongatni a WoW-ot!

Bár nagyon adja magát, ezúttal visszafogjuk magunkat, és nem sütjük el az EDDA örök klasszikusát arról a bizonyos kőrről...

csak mi vagyunk jelen. Ezek az úgynevezett instance-ok, amit a veterán World of Warcraft játékosoknak már nem kell bemutatnunk. Egyébként annak idején még a Blizzard is szembetalálkozott ezzel a problémával, nagyjából négy évvel a megjelenést követően, és ezt orvosolandó, a fejlesztők egy teljesen új, phasing rendszernek nevezett technológiát állítottak hadrendbe. Ez lényegében azt teszi lehetővé, hogy a karakterek egy adott területre érkezve töltés és mindenféle átmenet nélkül átkerülnek egy olyan „síkra", ahol csak az adott hős és az ő csapattagjai tevékenykedhetnek. Ennek a megoldásnak köszönhetően fontosabbnak, az események valós formálójának érezhetjük magunkat, illetve egy rakás olyan dologra is képes ez a rendszer, ami a történet alakítását hivatott segíteni – például az egyik játékos számára még áll egy torony, ami a másiknak már ledőlt, ha a történetben előrébb

jár. Nos, ez a szisztéma nagyon-nagyon hiányzik a Bethesda játékából. A sok játékos egymás hegyén-hátán nemcsak a szerepjátékos hangulatot gyilkolja módszeresen, de a karakterfejlődés szempontjából is kérdéseket vet fel, ugyanis emiatt a játékosok sokszor olyan tapasztalati pont szerzési lehetőségtől esnek el (kevesebb leverhető szörny = kevesebb XP), ami nagyon hiányozni fog a későbbi zónákban. Így fordulhat elő, hogy egy 28-as szintű játékos már csak egy 30-as területen talál magának új feladatokat.

KÉPESSÉGEK TENGERÉBEN

De beszéljünk inkább arról, ami a történetmesélésen és a küldetéseken kívül jól működik a játékban: a képességrendszer! Miután eldöntöttük, hogy milyen frakcióban és azon belül milyen fajjal akarjuk indítani a játékot (ezek egyébként az univerzum olyan, már ismert típusai közül kerülnek ki, mint amilyen például a nord, a khajiit vagy argonian), választhatunk egyet a játék négy karakterosztálya közül. Bár a négy kaszt elsőre kicsit kevésnek tűnhet, hőseinket rengeteg irányba fejleszthetjük a különféle fegyverismereteknek és képességeknek hála. Először is, minden karakterosztály (Dragonknight, Sorcerer, Nightblade, Templar) kap három elsődleges képességfát, amelyekről bátran válogathat magának testhezálló támadási, vagy a társakat segítő képességeket. A templarnak például ott a Restoration ág, amivel gyógyító válhat belőle, de ugyanúgy tehet képességpontokat támadó varázslatokra is, senki nincs korlátok közé szorítva. Sőt, nemcsak a kasztunkhoz járó elsődleges képességeket kapjuk meg, de megnyílik a fegyverhez, páncélhoz, valamint a szakmákhoz tartozó összes képességfa is, amelyekre ugyanúgy nyomogathatunk pontokat, mintha az elsődleges képességeinket fejlesztgetnénk.

Miután megnyitunk egy új képességet és elkezdjük használni azt, az adott képesség és a hozzá tartozó egész ág fejlődni kezd, szintet lép, és ennek köszönhetően újabb lehetőségek nyílnak meg számunkra. Ez így leírva kicsit talán bonyolultan hangzik, de nagyjából tíz perc használatot követően átláthatóvá és érthetővé válik az egész rendszer. Vannak automatikusan fejlődő képességek is, például azok, amelyek a páncélokhoz kapcsolódnak. Ha teszem azt könnyűvértet aggatunk magunkra, akkor ahogy haladunk előre a történetben, úgy fejlődik az ehhez kapcsolódó tudásunk, s ezzel elérhetővé válnak olyan passzív képességek, amelyek az ilyen öltözéket viselők számára is jobb védelmet biztosítanak – például ha elérik a tizedik szintet, akkor pajzsot húzhatnak maguk köré. Mindezt tovább színesíti, hogy a játékban nemcsak hagyományosnak nevezhető képességfákat találunk, hanem varázsló- és harcos céhek által megnyitható ágakat is, sőt, a PvP is egy külön fán található, ahol támadó- vagy támogató ágakat bontogathatunk ki, ha minél több valódi játékosok elleni küzdelemben veszünk részt. Ezeket a képességeket aztán variálhatjuk egymással, bár határt szab számunkra az, hogy a gyorsbillentyű-sávra ezekből mindig csak öt plusz egy ultimate képességet tehetünk ki egyszerre.

Képességpontokat elsősorban szintlépéssel szerezhetünk, de sokszor kapunk nagyobb küldetések teljesítését követően, vagy négyfős csapatokban bebarangolható katakombák kipucolása után. Ezenfelül Tamriel világában számtalan úgynevezett Skyshard található, amiből ha hármat összegyűjtünk, újabb képességpontot kapunk. A dolog egyetlen hibája, hogy már a játék elején alaposan át kell gondolnunk, milyen karaktert akarunk készíteni, ugyanis a pontok visszabontása igen költséges és körülményes dolog. Ettől függetlenül a képességrendszer rendkívül izgalmas és

Ó vajon egy szobor, vagy tényleg csinál is valamit? Ezt már nektek kell kideríteni...

JÖVÜNK-MEGYÜNK, UTAZGATUNK?

Tamriel világa hatalmas, de az utazásainkat többféleképpen is lerövidíthetjük. Először is a játékban találhatunk úgynevezett wayshrine-okat, amik közt bármikor teljesen ingyen közlekedhetünk, amennyiben egyszer már meglátogattuk azokat. Ezekre bárhonnan oda is teleportálhatjuk magunkat, de ilyenkor az utazás pénzbe kerül, ezért aztán, ha tehetjük, érdemes inkább elbaktatni a legközelebbi ilyen építményig, ha nagyobb távolságot szeretnénk megtenni. Ezenkívül utazhatunk lóháton is, hátasokat természetesen istállókban vásárolhatunk magunknak. Paripánkat elnevezhetjük, valamint különféle eledelekkel (alma, zab, széna) fejleszthetjük egyes tulajdonságait. Az almától gyorsabb, a szénától kitartóbb lesz, a zabbal pedig a készletünk kapacitását növelhetjük meg.

Szimbólumok Tamrielben

Ha beléptek a The Elder Scrolls Online térképére, akkor számtalan ikon bukkan fel, szinte azonnal. Összeállításunkban ezek között segítünk egy kicsit eligazodni.

1 LÁTVÁNYOSSÁGOK
Legalább egyszer érdemes ellátogatni ezekre a helyekre, hogy egy jót gyönyörködjünk a panorámában.

2 VETERÁN ELLENFELEK
Pár óránként fel-felbukkan itt egy erősebb ellenfél, akit érdemes többedmagunkkal megtámadni és legyőzni.

3 SÖTÉT HORGONYOK
Molag Bal ördögi „masinái", melyek hatalmas láncokkal kapaszkodnak Tamriel földjébe

4 VÁROSOK
A városokon belül nem csak új küldetéseket, hanem számos szakmához szükséges berendezést is találhatunk, mint amilyen a kovácsüllő vagy az asztalospad.

5 WAYSHRINE
Tamrielen belül ezekkel lehet gyorsan és kényelmesen utazni, miután felfedeztük őket. Bármikor rájuk is teleportálhatunk, de ilyenkor fizetnünk kell a szolgáltatásért.

6 TELJESÍTÉSRE VÁRÓ KATAKOMBA
Ha ránézel a térképre, azonnal láthatod, hol van még feladat vagy megszerzésre váró achievement. Látjátok a különbséget a két fáklyaikon között?

7 KATAKOMBÁK
Az ilyen katakombák mélyén sok értékes kincs lapul, valamint gyakran találunk itt Skyshardokat is.

8 KÜLDETÉSEK
A különféle épületek ikonjai azt jelzik, hogy itt valamilyen küldetéssorozat vár ránk. Ha teljesítjük a missziót, az ikon inverzbe vált, ebből tudjuk, hogy itt nincs már több dolgunk.

jól átgondolt részét képezi a TESO-nak, hiszen folyamatosan a játék folytatására ösztönzi a játékost.

A PVP ÉS A SZAKMÁK BŰVÖLETÉBEN

Bár a küldetések felgöngyölítése és az ezzel együtt járó fejlődés jó pár órára leköthet minket, a tizedik szintre jutva elérhetővé válik a játékos-játékos elleni küzdelem, ami minden MMOG egyik legfontosabb hozzávalója. A The Elder Scrolls Online esetében a PvP kicsit hasonlít a Guild Wars 2 rendszerére: más játékosokkal egy külön erre a célra kialakított provinciában, Cyrodiilben lehet küzdeni, mely Tamriel közepén helyezkedik el, s lényegében a világ központját jelképezi. A történet szerint Cyrodiil uralkodó nélkül maradt, a trónra mindhárom szövetség feni a fogát, így háborút indítanak a korona megszerzéséért. Játékosként a frakciók küzdelmeibe csatlakozhatunk be, pár gomb lenyomása után már ott is találhatjuk magunkat a provinciában, ahol különféle erődök védik a szemben álló felek egyes területeit. Ezeket ostromolhatják és foglalhatják el egymástól a játékosok, és e csaták rendkívül grandiózus, valóban háborús hangulatot kölcsönöznek az egész játéknak. Amint belépünk a zónába, hamar rájövünk, hogy mindig történik valami, hiszen alig teszünk meg pár lépést, és máris részesévé válunk egy olyan hatalmas várostromnak, ahol gigászi katapultokkal lövi egymást egyszerre akár több száz játékos. Ez valami egészen elképesztő látványt nyújt – már amennyiben bírja szuflával szerencsétlen számítógépünk, hiszen egy-egy csatajelenet rendesen megizzasztja a masinákat, erős hardver kell ahhoz, hogy zökkenőmentesen elénk táruljon mindaz, amit a készítők megálmodtak. Mint említettük, a PvP külön fejlődési fát kapott, és ebben a „játékmódban" vannak napi küldetések, tokeneket szerzünk, ezekből ostromgépeket vagy csatlósokat vásárolhatunk, illetve ha az egyik frakció bedarálja a másik kettőt, akkor a győztesek császárt is koronázhatnak maguknak, és a szerencsés játékos ezzel rengeteg extra kiváltságot szerezhet a karakterének. A PvP lényegében egy játék a játékban, ahol pár tucat órát simán el lehet tölteni anélkül, hogy megunnánk azt.

A képeken sajnos nem igazán jön át, de a TESO a valaha készült legszebb MMORPG.

Ha pedig végleg belecsömörlöttünk a küldetések hajkurászásába, nem érezzük otthon magunkat a PvP-ben, és már a négyfős katakombák is ásítozásra késztetnek, akkor elkezdhetjük húzni a játékban található szakmák egyikét, vagy akár mindegyiket egyszerre. Lehetünk bűvölők, akik rúnák készítésével a tárgyak varázstulajdonságait javíthatják fel. Lehetünk faművesek, akik varázsbotokat, íjakat és pajzsokat készítenek, vagy akár kovácsok, akik fémfegyvereket és fémpáncélokat kalapálnak össze. De varrhatunk ruhákat pamutból vagy bőrből, főzhetünk gyógyitalokat, valamint ha úgy tartja kedvünk, nekiveselkedhetünk a főzés tudományának is, amiben hasznos étkeket és italokat állíthatunk elő magunk és társaink számára. Mivel bármikor gyűjthetünk nyersanyagokat bármelyik szakmához, igazából csak a hátizsákunk tárkapacitása akadályoz bennünket

abban, hogy akár több szakmát húzzunk fel egyidejűleg. Ezek a lehetőségek egyébként rendkívül szórakoztatóak lehetnek azok számára, akik valamilyen felüdülésre vágynak a hagyományos missziók megoldása közben.

TAMRIEL, TE CSODÁS!

A cikk képein talán nem látszik annyira, ezért inkább elmondjuk, hogy a The Elder Scrolls Online a valaha készült legszebb szerepjáték, amihez eddig szerencsénk volt. Nagy szavak ezek, főleg úgy, hogy valószínűleg most hangosan köszörülik a torkukat a Witcher 2 tulajdonosok, de mi bátran szembe merünk menni bárkinek a véleményével, aki nem ért velünk egyet. A grafika valami egészen elképesztőre sikeredett, nagyjából a Skyrimmal tehető egy szintre, de olyan fény- és árnyékhatások teszik még tökéletesebbé a látványt, amihez foghatót hasonló játékban még nem láttunk. A nap sugarai, ahogy átszűrődnek a fák lombjai közt, a csillogó, nedves kövezet, amit bevilágítanak a varázslatok fényei, és a tökéletes műgonddal felépített területek olyan szemkápráztatóan jól mutatnak, amit nagyon nehéz szavakba foglalni. A meseszép látványra természetesen ezúttal is Jeremy Soule varázslatos muzsikája teszi fel a koronát. Az úriember számtalan szerepjátékhoz komponált már olyan zenét, amelyek örökre emlékezetesek maradnak számunkra, az Oblivion nyitóvideójától például mind a mai napig kiráz minket a hideg, amint meghalljuk a főtéma felcsendülését.

Varázsló legyek? Vagy szörnyeket terelő juhász? Tudjátok mit? Inkább mindkettő!

A látvány egyetlen hiányosságát a kezelőfelületen érhetjük tetten, ugyanis az interfész túlságosan puritánra sikeredett, vélhetőleg pont azért, hogy minél kevesebb helyet takarjon ki az amúgy páratlan vizuális orgiából. Ez egy hagyományos szerepjátéknál persze érthető lenne, de egy MMOG esetében már nem annyira, hiszen a játékosoknak itt szükségük van olyan fontos információk megjelenítésére, mint a sebzés mértéke, hogy pontosan mennyi pénzük van, mennyi hely van a táskákban, vagy hogy egyáltalán hány óra is van odakint, a való világban, továbbá egy minitérkép is igazán hasznos lett volna. A helyzet az, hogy az életerő, a magicka (mana) és az állóképesség mutatónkon, valamint a gyorsbillentyűsávon kívül szinte semmi nincs a képernyőn, de ezek is azonnal eltűnnek, ha nem változnak az adatok pár másodpercen át. Ezt a hiányosságot persze könnyen orvosolhatjuk ingyenesen elérhető modokkal, de egyelőre ezek sem túl kiforrottak ahhoz, hogy minden igényt kielégítsenek, valamint nem segítenek azon, hogy egyes felületek (például a szakmák, vagy a parti-képernyő) egészen kusza kialakítást kaptak, össze-vissza elhelyezett ikonokkal és feliratokkal, mindenféle rendszer nélkül. A PvP ablakban történő kiigazodás például kész rémálom, egyszerűségnek vagy egyértelműségnek nyoma sincs...

Minden nagyon jó, minden nagyon szuper, csak a havidíj láttán szöknek könnyek azonnal mindkét szemünkbe.

ÉRTÉKES SZÓRAKOZÁS

A jelzett hibák ugyan nem elhanyagolhatók, ám a The Elder Scrolls Online ezek ellenére is remek játék, és igazából nincsenek komoly, megoldhatatlan problémái, pár hónap alatt bőven kinőheti minden korai gyermekbetegségét. Van azonban egy olyan hátulütője, ami mellett nehéz szó nélkül elmenni, ez pedig a játék anyagi vonzata. Bár az alapprogram ára még nem is olyan vészes, hiszen láttunk már PC-s játékot 12.000 forintért (ez ráadásul zenei CD-t is tartalmaz), de nem szabad elfelejteni, hogy havidíjas szórakozásról van szó, és a „bérlet" 8.000 forintba kerül 60 napra (30 napos kártyát itthon nem nagyon lehet kapni). És ez bizony sok. Főleg egy olyan országban, mint a miénk, ahol nagyon meggondolják a játékosok, hogy mire költik azt az évi pár játékra szánt pénzüket, amit sokan keservesen kuporgatnak össze. Továbbá arról sem szabad elfeledkeznünk, hogy a The Elders Scrolls Online futtatásához szükség van egy bivalyerős gépre is, főleg a PvP esetében, ami újabb tízezreket szivattyúzhat ki pénztárcánkból abban az esetben, ha nincs megfelelő vasunk a játék zökkenőmentes futtatásához.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800 vagy ATI Radeon 2600 VGA, 60 GB HDD

Tele van páratlan ötletekkel, izgalmas történetekkel, akár több száz órányi kalanddal. Csak egy kis csiszolásra van szüksége, és tökéletes lesz. Az árcímkére viszont ne nézzen rá senki.

GRAFIKA: **93%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Rendkívül jó küldetések, jól felépített fejlődési- és képességrendszer, hangulatos PvP és parádés látvány.

KONTRA

Nincsenek instance-olt területek, akadnak átgondolatlan játékelemek, a kezelőfelület puritán, továbbá a játék rendkívül költséges mulatság.

82%

DARK ANCHORS

Tamriel világát járva hamar belefuthatunk az úgynevezett Sötét Horgonyokba, melyek az égbolton megjelenő hatalmas dimenziókapunak tűnnek, erős láncokkal a földhöz béklyózva. Ezeket Molag Bal hozta létre, hogy átjárást biztosítson Coldharbour (az ő létsíkja) és Tamriel között. Egy-egy ilyen kapu egészen döbbenetes látványt nyújt, óriási távolságokra ellátszódik, és persze azonnal rengeteg játékost vonz magához. Az összegyűlt harcosok feladata az, hogy a horgonyokat felszedjék, amihez el kell kezdeni pusztítani a kapun át érkező lényeket; adott számú szörny leölése után megjelenik egy nagyobb ellenfél, aminek leverése után a kapu összeomlik, és jó ideig úgy is marad. Nagy kár, hogy a dögök életereje nem skálázódik fel a közelben lévő játékosok arányával, ugyanis ezek az események láthatóan 4-5 főre lettek tervezve, de ha többen vannak a területen, sokaknak még arra sem jut idejük, hogy a leérkező prédába beleeresszenek akár egy varázslatot vagy nyílvesszőt.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/teso

ITT A VIZES NÉGYES

BATTLEFIELD 4 – NAVAL STRIKE

[ÍRTA CHRIS] **Vízre került a Battlefield 4 harmadik kiegészítője, amiben végre olyan újdonságokkal találkozhatunk, amelyek nem a harmadik részből lettek átemelve. A fejlesztők új játékmóddal, öt új fegyverrel és négy sosem látott pályával bővítették ki az alapjátékot.**

A BF4 számtalan újdonsággal igyekezett meggyőzni minket arról, hogy bizony ez lesz az év akciójátéka. Ott volt a feltuningolt grafikusmotor, a Frostbite 3, majd bemutatkozott a Levolution (akarom mondani L3vOlution). Szintén „újdonságnak" számított, hogy visszatér a tengeri hadviselés is, ami az első, 2002-ben megjelent Battlefield 1942 egyik legérdekesebb aspektusa volt. A klasszikus epizódban nem kispályán játszottak a készítők: hatalmas bombázórepülőket, tüzérségi ütegeket, tankokat, repülőgép-hordozókat, rombolókat, cirkálókat, sőt még tengeralattjárókat is irányíthattunk. Aztán sokáig kénytelenek voltunk hajók nélkül battlefieldezni. Közel tíz év kellett ahhoz, hogy a sorozatban újra feltűnjenek a vízi járművek – hosszú idő után a 2013 végén megjelent Battlefield 4 volt az első olyan rész, ami azzal kecsegtetett, hogy ismét hajóra szállhatunk benne. De végül csalatkoznunk kellett. Ahelyett, hogy több ezer tonnás hadibárkákat irányíthattunk volna, kénytelenek voltunk beérni páncélozott naszádokkal, motorcsónakokkal és jetskikkel, melyek nem igazán passzolnak abba a képbe, amit mi a tengeri hadviselésről elképzeltünk. Ekkor még nem tudhattuk, hogy a jövőben érkeznek-e újabb, nagyobb hadihajók is a játékba, és csak a kiegészítő csomagok címei tartották bennünk a lelket. Legfőképp a Naval Strike, aminek kapcsán azt hittük, újra tengeralattjárókkal és rombolókkal hajózhatunk majd. Végül nem így lett.

VISSZATÉR A TITÁN JÁTÉKMÓD

A Naval Strike lényegében semmilyen meglepetést nem okoz, hozza azokat a szokásos tartalmakat, amiket már az előző DLC-k is. Kapunk tehát négy új pályát, öt új fegyvert, 11 assignmentet, és egy új járművet. Őszintén bevalljuk, hogy ezek kicsit sem hoztak lázba minket. Nem úgy, mint a csomag egyetlen valamirevaló újdonsága, a Carrier Assault játékmód. Ez a lehetőség a Battlefield 2142 játékosok számára lehet ismerős, hiszen az itteni megoldás majdhogynem teljesen megegyezik a jövőben játszódó epizódban látottakkal. Lebegő titánok helyett itt adott két hatalmas anyahajó, melyek a pálya két átellenes végében helyezkednek el, és ezek megsemmisítése lesz a két csapat feladata. Mivel hatalmas bestiákról van szó, csak belülről lehet elpusztítani őket, amihez viszont be kell hatolni a vasszörnyetegek gyomrába. Ahhoz, hogy ezt megtehessük, először is el kell foglalnunk a pályán található kontrollpontokat, melyek közvetlen közelében rakétakilövők vannak. Amennyiben megszerzünk egy ilyen pontot, azzal elfoglaljuk a zászló mellett lévő rakétakilövőt is, amely automatikusan elkezdi lőni az ellenfél anyahajóját. Ha megfelelő mennyiségű sebzést beviszünk (minél több kontrollpontot birtoklunk, ez annál hamarabb bekövetkezik), a hajó kinyílik, mi pedig több frontos támadást intézhetünk a gyomrában lévő berendezések felrobbantása céljából. Ha sikerül mindkét bent található vezérlőközpontot a levegő repítenünk, akkor máris nyertünk, és jöhet a következő meccs.

● **A Naval Strike DLC nem csak a vízről szól, a szokásos elemek ugyanúgy megtalálhatók benne.**

A Carrier Assaultban tehát tökéletesen keveredik a BF két legnépszerűbb játékmódja, a Rush és a Conquest, hiszen a játékosoknak egyszerre kell a parton foglalgatni a pontokat, majd részt venniük saját hajójuk megvédésében, vagy az ellenfél bárkájának elsüllyesztésében. Lehet gusztustalan módon campelni, várva az ellenfelet, hogy megpróbálja felrakni a bombát a hajónkra, helikopterrel fedezni a támadócsapatot, vagy ejtőernyővel beugrani a fedélzeten lévő lyukon, hogy aztán felülről próbáljuk meglepni a védőket. Egyszóval igazán hangulatos, változatos és izgalmas játékmódról van szó, ami végre kicsit feldobja a hagyományos, zászlófoglalós Battlefield-meccseket.

Igen ám, de ez a mód komoly csapatkoordinációt igényel. Nem védekezhet az egész banda, mert akkor nem lesz, aki megnyeri nekünk a meccset, valamint azt is időben fel kell ismernünk, hogy mikor kell otthagyni a zászlókat, hogy a hajónk megvédésére koncentráljunk. Ez pedig sokszor frusztráló élményt okoz – a teammunka nemigen működik a publikus szervereken, ami miatt a vérnyomásunk nagyon hamar meghaladhatja az egészséges értékeket. Képzelhetitek, milyen bosszantó, mikor egy kétszer 32 fős játékban egyszerre védekezik mindkét csapat, és csak 5-6 elszánt katona próbálja meg bevenni az ellenfél hajóját, vagy amikor a játékosok észre sem veszik, hogy ideje lenne védekezni, és ehelyett inkább jetskiversenyt rendeznek a zászlók körül. Persze ez nem a játékmód hibája, de tény, hogy számunkra sokkal többször volt idegesítő Carrier Assaultban játszani, mint bármelyik másik módozatban.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
online FPS

MULTI
64 + 2 fős kompetitív

INFO

A Naval Strike a BF4 harmadik DLC-je, amely önmagában is megvásárolható az Origin boltjában 15 euróért, de most is érdemesebb megvenni a Premium tagságot (9.990 Ft), ami az NS mellett tartalmazza a China Rising és a Second Assault kiegészítőket is.

VIDEO **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a Battlefield 4: Second Assault DLC-ről készített videotesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/video/second-assault

NAVAL STRIKE FELADATOK (ASSIGNMENTS)

A Battlefield 4 egyik legérdekesebb kihívásait az úgynevezett assignmentek, azaz feladatok teljesítése jelenti, melyekből a Naval Strike érkezésével is kaptunk pár újat. Lássuk most szép sorban ezeket!

TITANS OF STEEL

KÖVETELMÉNYEK:
- Robbants fel egy állomást a Carrier Assault játékmódban

JUTALOM: Titans of Steel dögcédula

SPARE TIME SNIPER

KÖVETELMÉNYEK:
- 3 db Assault Rifle ribbon
- Érj el 20 fejlövést Assault Rifle használatával

JUTALOM: AR-160 fegyver

PACKING A PUNCH

KÖVETELMÉNYEK:
- Robbants fel 20 csónakot vagy gyorsnaszádot

JUTALOM: SR-2 fegyver

SWISS CHEESE

KÖVETELMÉNYEK:
- 3 db LMG ribbon
- Robbants fel három járművet support karakterrel

JUTALOM: AWS fegyver

ALWAYS DEADLY

KÖVETELMÉNYEK:
- 3 db Sniper Rifle ribbon
- Szerezz 5 killt C4-gyel a Naval Strike pályákon

JUTALOM: SR338 fegyver

CURVE BALL

KÖVETELMÉNYEK:
- Szerezz 10 killt az Impact Grenade-del

JUTALOM: SW40 oldalfegyver

MULTI TOOL

KÖVETELMÉNYEK:
- Szerezz 10 killt UGL dartokkal
- Szerezz 10 killt UGL LVG-vel

JUTALOM: M320 3GL

DEATH FROM BELOW

KÖVETELMÉNYEK:
- 3 db PDW ribbon
- Robbants fel 5 támadóhelikoptert rakétavetőkkel

JUTALOM: Légelhárító akna

SCOURGE OF THE SEA

KÖVETELMÉNYEK:
- Játssz 10 órát a Naval Strike-kal
- Szerezz egy killt a légelhárító aknával

JUTALOM: Scourge of the Sea dögcédula

GIANT SLAYER

KÖVETELMÉNYEK:
- Nyerj meg 20 Carrier Assault mérkőzést

JUTALOM: Giant Slayer dögcédula

TENGERI HERKENTYŰK

Az új játékmód mellé ezúttal is kapunk négy új pályát, melyek tökéletes terepet nyújtanak a tengeri hadviseléshez. Hatalmas, apróbb szigetekkel tarkított térképekről van szó, melyek egyaránt biztosítanak szórakozást a hajókkal és légi járművekkel közlekedők számára, valamint a gyalogos harcot kedvelőknek is. Lövöldözhetünk föld alatti komplexumok mélyén, ősi katakombákban, tengeralattjáró-bázison, valamint hegyek oldalán. Természetesen mindegyiket páratlan látvány és rombolható környezet teszi még különlegesebbé, sőt még levolution extrákkal is megfűszerezték az új helyszíneket, így az egyik pályán például lehetőségünk lesz kapukat nyitogatni kikötőkben, a másikon pedig megfigyelhetjük, hogyan milyen egy trópusi napfelkelte. A Naval Strike esetében ismét bebizonyosodott, hogy amennyiben pályatervezésről van szó, a DICE egyszerűen nem tud hibázni.

A kiegészítő újdonságai közé tartozik az az öt fegyver is, melyek végre nem a Battlefield 3-ból lettek úgymond átemelve, hanem végre teljesen új, sosem látott mordályokról van szó, melyek megszerzéséért ezúttal is assignmenteket kell végrehajtanunk. Ezzel kapcsolatban örömmel konstatáltuk, hogy az új feladatok közt már nincsenek idegesítő, szinte teljesíthetetlen célok, pár órányi szórakozással egész egyszerűen megkaparinthatjuk mind az öt új lőszerszámot (lásd keretes anyagunkat az új megbízásokról). A fegyverek mellé kaptunk két új kütyüt is. Az első a három gránátot egyszerre eregető M320 (ennek feloldása azért valamivel húzósabb, mint a fegyvereké), valamint érkezett egy légelhárító akna, ami a helikopterpilóták számára okozhat kellemetlen meglepetéseket. Az aktív radaros rakétáknak és az új cuccoknak „hála" már ember legyen a talpán, aki egy percnél huzamosabb ideig képes lesz levegőben maradni egy forgószárnyúval. Végezetül pedig egy új jármű is bemutatkozik a Naval Strike-ban, ez pedig a légpárnás deszanthajó, aminek egyáltalán nincs fegyverzete. Bár túl sok skalpot nem tudunk begyűjteni a segítségével, de legalább megállíthatatlanul közlekedhetünk vele földön és vízen egyaránt, így gyorsan és kényelmesen eljuthatunk a pálya egyik pontjából a másikba. Ám érdemes észnél lenni, ha egy ilyenbe pattantok, ugyanis nem páncélozott szállítóról van szó, tehát pillanatok alatt kilőhetik belőle a pilótát és utasát is – viszont nincs annál felemelőbb, mint amikor sikerül elgázolni vele valakit a szárazföldön.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

C2D 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 3870 vagy nVidia Geforce 8800 GT 512 MB VGA, 30 GB HDD

Amennyiben unod már a szokásos Conquest vagy Rush mérkőzéseket, mindenképp tegyél egy próbát a Naval Strike-kal, mert újdonságait neked találták ki.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A Carrier Assault játékmódot annak ellenére érdemes erőltetni, hogy sokszor fogunk benne bosszankodni a léhűtő csapattársaink miatt. Végre érdemi újdonságok!

KONTRA

Milyen tengeri hadviselés az, amiben nincsenek rombolók, hadihajók vagy akár egy nyamvadt torpedó? És miért nem tudja senki, hogy mit kell csinálni a Carrier Assaultban?!

85%

Egy ilyen kis puskával vonulni egy ekkora anyahajó ellen elég nagy butaságnak tűnik...

SÓTLAN VIZEKEN

Összességében nézve nem igazán lehet panaszunk a Naval Strike-ra, hiszen hozott egy új, izgalmas játékmódot, valamint végre az új fegyverek is tényleg újak. Bizonyos tekintetben viszont csalatkoztunk, hiszen nem azt kaptuk, amire számítottunk. Nincsenek hatalmas tengeri cirkálók, rombolók, tengeralattjárók, melyek nélkül egy tengeri háború elképzelhetetlen számunkra. Persze ettől még nem lesz kisebb a játék élvezeti faktora, és most, hogy a fejlesztők végre a hálózati hibákat is kigyomlálták (utoljára a szervereket sújtó rubber banding jelenséget sikerült majdhogynem teljesen megszüntetni), már szinte semmi baj nincs a programmal. Ha te is azon játékosok közé tartozol, akik egy ideje hanyagolják a játékot a bugok vagy az egyéb bosszantó jelenségek miatt, most érdemes lesz visszakukkantanod, hogy megnézd, mennyit fejlődött a BF4 az elmúlt hónapok során. Az új játékmódot feltétlenül ki kell próbálnod!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/battlefield4

HALÁLOD, LELKED, BÁNATOD

DARK SOULS II

[IRTA CHOCHO] Mit szólsz hozzá, ha azt mondom, hogy a Dark Souls II-ben meg fogsz halni? És mit szólsz hozzá, ha azt mondom, hogy nem egyszer, hanem százszor, ezerszer, milliószor? Gondolom, nem repesel az örömtől – pedig a Dark Souls II-ben biz megváltás a halál.

Kissé déjà vu érzésem van így a cikk kezdetekor, ugyanis alig két hónappal ezelőtt már írtam egy tesztet a Dark Souls II PlayStation 3-as változatáról. Akkor azzal zártam soraim, hogy a japán FromSoftware programja egy szemét játék, ami a hozzám hasonló elmebeteg mazochisták minden vágyát képes kielégíteni, annak ellenére, hogy ronda, mint a bűn. Sajnos a konzolos teszt során nem működtek a Dark Souls II internetes szerverei, így a kulcsfontosságú multiplayer funkciókat nem tudtam kipróbálni. Most viszont, hogy már kapható a PC-s változat, minden multis tudásommal felvértezve újra bemutatom a játékot, méghozzá úgy, mintha a konzolos teszt sosem történt volna meg. Ugyan már, mit csodálkoztok? Hisz vérbeli PC-sként úgysem olvastátok el...

PC-N MEGHALNI ÉR

Mielőtt elmerülnénk a játék ismertetésében, van egy égető kérdés, ami megválaszolásért kiált: jó lett a PC-s átirat? Nos, akik még emlékeznek a két évvel ezelőtt debütált Dark Souls portjára, tudják, hogy mekkora digitális hulladék volt a játék. Konkrétan szó sem volt optimalizálásról, hanem ctrl+c, ctrl+v módszerrel átmásolták PC-s környezetbe az Xbox 360-as kódot, ráégették a DVD-re és kiadták, hadd szóljon. Az eredmény maga volt a horror, néha-néha még álmodok is vele, a srácok meg nem értik a szerkesztőségben, hogy miért lóg az orrom minden reggel. Van azonban egy remek hírünk: a Dark Souls II-vel már minden rendben van, sőt magam sem hiszem, hogy ezt mondom, de a Windowsra készített változat az igazi Dark Souls II! A játék teljesen új textúrákat kapott, a speciális effektek sokkal szebbek, a felbontás és a grafikai részletesség a platform igényei szerint skálázható, és akkor még nem mondtuk, hogy a játék egy ősdi irodai gépen is 60 fps-sel repeszt 1920x1080-ban úgy, hogy mindent maximumra húzunk. Hihetetlen, nemde? Ráadásul az átirat steames, kapunk achievementeket, folyamatos

A szörny feje lemaradt a képről, de higgyétek el, hogy nem vesztettetek vele olyan sokat...

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Games

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
kooperatív és PvP

INFO

A Dark Souls II PC-s változata április 25-én jelent meg, a dobozos változat ára 9.990 Ft, Steamen 49,99 eurót kell kicsengetnünk érte. A program egyébként alapjáraton Steam támogatást élvez.

TESZT **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a Dark Souls első részéről készített 2012-es tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dark-souls

RÚT HALÁL

Bár távol álljon tőlünk, hogy bárkit elkedvetlenítsünk, muszáj kijelentenünk, hogy a Dark Souls II bizony nem egy szép játék. A művészi tervezéssel nincs baj, sőt, a helyszínek páratlanul jól festenek, ráadásul változatosak is, de sajnos a technikai értelemben vett grafika elég idejétmúlt. Van azonban remény: a FromSoftware még a konzolos premier előtti hónapban is egy valósidejű fény-árnyékmotorral demózta a játékot, ami tényleg nagyon sokat dobott a vizualitáson, ám mivel az előző konzolgeneráció digitális őskövületei már nem bírták a terhelést, végül kivették az algoritmusokat a kódból – ezért tűnik sokszor fájdalmasan statikusnak a látvány. Mindazonáltal PC-n láttunk már csodát, így bízunk benne, hogy a modderek előbb-utóbb visszapakolják a fénykezelést a játékba, elvégre a dupla Titan videokártyákban bőven van elég kakaó a real-time árnyékoláshoz. Addig is tessék élvezni a magasabb felbontás és a stabil teljesítmény nyújtotta előnyöket!

Akármilyen erős fényű az a fáklya, a játék bizony ettől sem lesz szebb, sőt...

online támogatást, és mindössze 3-4 másodperces töltési időket, amik konzolon még az idegeinkre tudtak menni, olyan lassúak voltak. A grafika mondjuk így sem ér fel a 2014-es trendekhez, de reméljük, hogy a modderek már dolgoznak az utolsó pillanatban kidobott fény-árnyékkezelő motor visszaállításán (a részleteket lásd a fenti keretes anyagunkban).

Természetesen van egy pont, ami még mindig a konzolos örökség számlájára írható: az irányítás. Ugyan egérrel és billentyűzettel is játszható a Dark Souls II, méghozzá nem is rosszul, de mivel az egész harcrendszert (azaz annak gerincét) kontrollerre szabták, nem szabad meglepődni azon, hogy a játék akkor is A és B gombok nyomogatását kéri, ha a mancsunk még sosem látott Xbox 360-as irányítót. A játékot lehet utálni ezért, de úgy gondolom, hogy ez nem hiba. Ha már a FromSoftware éveket töltött a szinte tökéletesre csiszolt kaszabolás kidolgozásával, igazán megtisztelhetjük őket azzal, hogy összeszorított foggal, de bedugunk a gépünk USB-portjába egy Xbox 360-as kontrollert.

PUSZTULJ, NOOB!

Mivel elképzelhető, hogy sokakat elijesztett az első rész katasztrofális PC-s átirata, ezért most gyorsan összefoglaljuk az alapokat. A Dark Souls II egy akció-RPG, amiben a játékos egy testre szabható karaktert irányít. A harc valós idejű, és nagyon-nagyon-NAGYON nehéz. Ebben a játékban egyetlen kósza zombi is képes kicsinálni a 100+-os szintű hős lovagot (tapasztalatból beszélek), és akkor még nem beszéltünk a helyszíneket benépesítő csapdákról, vagy épp a Dark Souls II igazi ínyencfalatjairól, a főellenfelekről. Amellett, hogy a harc nehéz, a program nem igazán segít eligazodni a történetnek helyet adó Drangleic királyságában, lévén nincs oktatómód, sem kidolgozott, hosszasan ismertetett sztori. Pedig utóbbi igen kecsegtető, hisz az említett királyságot épp egy évszázadok óta tartó apokalipszis sújtja, aminek következtében a holtak nem térnek nyugovóra, hanem tudatos zombiként róják a vadregényes tájakat, míg a maradék emberségük is ki nem pusztul belőlük, hogy aztán az élőkre vadászó gyilkológépekké váljanak. Mi magunk is egy ilyen élőholtat alakítunk, egyetlen esélyünk a megváltásra pedig az, hogy megtaláljuk Drangleic királyát, aki a legendák szerint ismeri a lelkek összes titkát. Ez viszont nem egyszerű feladat, és nem csak azért, mert az ország lakosságának 99 százaléka vérszomjas hullává változott, hanem mert a sztori és a játékmenet aprócseprő titkai csak a saját halálunk árán deríthetők fel. Látunk egy újfajta ellenfelet? Nosza, kössünk bele és haljunk meg! Ez az NPC érdekes dolgokat mond? Fogadjunk el tőle egy furcsa gyűrűt, és ezzel hozzuk nyakunkra az elkerülhetetlen végzetet!

LEGÁLIS EZ EGYÁLTALÁN?

A Dark Souls II-t csak akkor tanuljuk meg játszani, ha folyamatosan meghalunk, és a hibáinkból okulva újra és újra nekifutunk az előttünk álló szakasznak. Ez így hangosan felolvasva nem hangzik valami szórakoztatónak, ám a jól kitalált, kísérletezést jutalmazó fejlődés miatt mégis működik a dolog. A játékban nincs képességfa, nincsenek skillek, csakis az alap tulajdonságaink között oszthatjuk el a tapasztalati pontokat, vagy ahogy itt hívják őket, lelkeket, amiket nem küldetések teljesítéséért kapunk (ilyenek nincsenek is a játékban), hanem a legyőzött ellenfelekből nyerünk ki. Ezek a lelkek nemcsak karakterünket fejlesztik, hanem valutaként is szolgálnak Drangleicben, azaz mindig meg kell gondolnunk, hogy inkább veszünk valami új cuccot, vagy inkább tovább tápoljuk a hősünket. Szintlimit nincs (legalábbis én nem találtam nyomát, igaz, egyes attribútumok csak korlátozott ideig fejleszthetők), van viszont rengeteg fegyver, felszerelés, tárgybűvölés, mágia és követendő stratégia, ami nélkül mit sem ér bajnokunk felkészültsége. Ha meghalunk, a lelkeink elvesznek, maximális életerőnk csökken egy kicsit (a minimum, amit elérhetünk, ötven százalékos

A RAJONGÓK ÖLNÉNEK

A Dark Souls II-t annak ellenére is botrányok kísérték, hogy a játék kiemelkedően jó lett. A Souls-sorozatot a PS3-as Demon's Souls óta követő ősrajongók először azon akadtak ki, hogy a játék társrendezője, Tanimura Jui úgy találta jellemezni a Dark Souls II-t, hosszú hónapokkal annak megjelenése előtt, hogy „hozzáférhetőbb" lesz elődjénél – sokan ezt a kifejezést egyenértékűnek gondolták azzal, hogy a programot lebutítja a FromSoftware, csak hogy többet adjanak el belőle. Később a szörnyek spawnlimitje verte ki a biztosítékot a fanoknál: a fórumokon egész fenyegető kommentek tűntek fel, sokan a fejlesztők fejét követelték a döntés miatt, mondván, ezzel meggyalázzák a széria szellemiségét. Végül a már emlegetett grafikai színvonalcsökkenés tett be a fejlesztők hírnevének, egyes vásárlók perrel fenyegetik a csapatot, hátha ki tudnak préselni némi lét a srácokból, megtévesztő reklámanyagokra hivatkozva. Döbbenet, hogy egyeseknek mennyi bajuk van, nem igaz?

ÖT ACHIEVEMENT, AMIÉRT A LELKED ADHATOD

A Dark Souls II-ben összesen 38 achievement érhető el, ezek többségét nem különösebben nehéz megszerezni (tényleg), az alábbi ötről viszont érdemes külön is megemlékezni.

GESTURE MAESTRO
Tanulj meg minden mozdulatot, amikkel a többi játékos felé kommunikálhatod szándékaid. NPC-k adják őket, fontos, hogy mindenkivel beszélgess.

THE HEIR
Lásd a játék végét, azaz ne add fel, és fejezd be a Dark Souls II-t. Kevesen érnek el idáig, ez a játék sajnos sokakat késztet lelkük kárhoztatására.

THE DARK SOUL
Szerezz meg minden „öcsit", és bizonyítsd be a világnak, hogy hatalmas kocka… akarom mondani valódi túlélő vagy! Gondolom, sejtitek, hogy milyen ritka ez a medál.

THIS IS DARK SOULS
Halj meg a játékban. Igen, ezért a Dark Souls II-ben achievement jár, pusztán azért, mert ez a program a halálról szól. Fogadd el a véget!

SELFLESS GIVER
Maximálisan köteleződj el egy Covenant felé, azaz légy ügyes és hatékony testvér. Persze egyik Covenantnál sem lesz éppen könnyű érvényesülni.

És hogy erre mi szükség van? A választ a Covenantoknak nevezett multiplayer csoportok adják meg. A Dark Soulstól nem idegen a többjátékos implementáció, a Covenant-rendszer azonban közelebb hozza a Souls-sorozatot az MMORPG-k vércsoportjához. A dolog lényege, hogy a játékosok különböző Covenantokhoz, azaz testvériségekhez csatlakozhatnak a kaland során, melyek tagjaként már nem csupán a játék teljesítése lesz a feladatuk, hanem az adott csoport céljaként meghatározott út bejárása is. Minél többet szolgálunk egy testvériségben, annál magasabb rangot érünk el – de jaj annak, aki nem tudja, ki mellé áll, a Covenantok ugyanis egymással is harcban állnak. Összesen kilenc bandához csatlakozhatunk, melyek négy csoportba sorolhatók: PvE, PvP (hódító), PvP (idézett)

Még élő karakterrel nem nagyon fogtok találkozni a játékban, szóval azt a kevéske esetet, mikor ilyen történik, becsüljétek meg rendesen. És ha lehet, ne hányjátok kardélre őket…

HP), felszerelésünk és egyéb cuccaink viszont megmaradnak. Kegyetlenség? Az, de mindez kedvez a sorozatos próbálkozásnak. És akkor még nem beszéltünk a játék sava-borsáról, a főellenfelekkel vívott brutális, hosszadalmas, ezerszer újrakezdett harcokról, amelyek olyan szinten pumpálják fel bennünk az adrenalint, ahogy arra csak nagyon kevés játék képes. Nekem személy szerint egy-egy bossharc után szünetet kellett tartanom, mert szó szerint remegtem az izgalmak miatt, a győzelem viszont olyan euforikus érzéssel töltött el, hogy rövid ideig úgy éreztem, bármire képes vagyok. Olyan a Dark Souls II, mint egy erős kábítószer: az ember gyűlöli magát, miközben „tolja", de a csúcsra érve mégis hajlamos újra és újra visszaesni.

> A Dark Souls II PC-s verziója klasszisokkal jobb, mint a rosszhírű elõd esetében, így bátran ajánljuk minden mazochistának!

AZ IGAZI MÁSODIK RÉSZ

Dark Souls rajongóknak a fent leírtakkal eddig semmi újat nem mondtunk, hisz jórészt az első rész is ilyen volt. Csakhogy a Dark Souls II ízig-vérig folytatás, olyan program, ami teljes jogot formál a címében szereplő kettes számra, ugyanis telis-tele van újdonságokkal. Kezdjük egy kisebbel: limitált a szörnyek újjáéledése! Aki nem tudná, a Souls-játékokban nincsenek klasszikus értelemben vett ellenőrzőpontok, a játékos tábortüzeknél tud „menteni" – ezek most gyorsutazási pontokként működnek, azaz köztük teleportálva lehet oda-vissza ingázni az egyébként igencsak hatalmas Drangleic régiói között. Amikor letelepedünk egy ilyen tábortűzhöz, a környező ellenfelek újraélednek (ez alól csak a főellenfelek és egy-egy nagyobb lény kivétel), így gondoskodva arról, hogy egy-egy elbukott bossharc után ismét be kelljen melegítenünk. A Dark Souls II vitatott újdonsága, hogy a szörnyek egy idő után nem születnek újjá, azaz hosszú, kitartó munkával meg lehet tisztítani tőlük a pályákat. Sokak szerint emiatt túl könnyű a játék (haha!), de jómagam úgy vélem, a penge ezúttal is kétélű: valóban csábító gondolat addig-addig farmolni a szörnyeket, míg fel nem szívódnak, viszont ezzel a húzással a FromSoftware betett a grindelésre hajlamos játékosoknak, hisz hacsak egy varázstárggyal ideiglenesen vissza nem hozzuk a szörnyeket (erre egy külön kétoldalas anyagban térünk ki részletesebben), a lelkek „sorozatgyártása" lehetetlenné válik, így késztetve mindenkit folyamatos előrehaladásra.

VIDEO – VÁGJUNK BELE!
Ha kíváncsi vagy Chris és Chocho Dark Souls II-s „Vágjunk bele!" videójára, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/video/dark-souls

Hmmm-hmmm? Vajon melyik fegyverrel a kezemben haljak meg a következő sarkon?

és Co-op. Az első és utolsó Covenant-duó nem szorul komolyabb magyarázatra, a PvP-testvériségek viszont nem véletlenül lettek elkülönítve egymástól. Az idézéssel kapcsolatos PvP-szövetségek csak bizonyos szabályok szerint teszik lehetővé a játékosok közötti harcot. Velük szemben a hódításra specializált három testvériség a Dark Souls II szemétségfaktorának csimborasszója: tagokként gyanútlan játékosok világaiba tehetünk váratlan látogatásokat, lekaszabolva őket, így zsákmányolva lelkeket. Áldozatként sem vagyunk védtelenek, hívhatunk segítségül más lélekvadászokat, vagy varázstárgyakkal ideiglenesen megnehezíthetjük a megszállók dolgát.

A Dark Souls II Covenantjai között bármikor válthatunk, lehetünk rablóból pandúr, vagy épp fordítva, ezáltal a játékidő exponenciálisan nő. Mivel pedig a korai farmolás lehetősége igencsak korlátozott, kell bizonyos fokú előrehaladás, ha tényleg próbára szeretnénk tenni magunkat a multiban. A rendszer nagyon jól ki van ez találva, a magam részéről nem is csodálkoznék, ha Dark Souls III helyett egy nap Dark Souls Online kerülne bejelentésre. A Covenantokról egyébként részletesebben írunk a már említett tippek-trükkök cikkünkben.

HALOTT VÁROS

Szintén érdekes újítás, egyúttal újabb MMORPG-kre hajazó elem, hogy a Dark Souls II-ben a gyorsutazás szerepe óriási, nélküle a játék nem is kezelhető, lévén az első (és Drangleic-szerte az egyetlen, még élő emberek lakta) település, Majula az egyedüli olyan helyszín, ahol fejleszteni tudjuk a karaktert. Ebben a városban található két (később három) bolt és egy kovács, továbbá a program két főbb helyszínét is innen tudjuk megközelíteni – magyarán kapunk egy csomópontot, ami azon túl, hogy a Dark Souls II egyik legszebb területe, remekül reprezentálja az elmúlást. És ha már szóba jött az elkerülhetetlen vég, érdemes kiemelni, hogy bár a történet nem kerül részletezésre, a játék szimbólumok és metaforák ezrein át kommunikálja felénk a pusztulás biztos közelségét. Nehéz ezt szavakba önteni, de ha már sétáltatok egy csöndes temetőben, vagy intettetek búcsút egy szeretett hozzátartozónak, akkor ismeritek azt a kongó ürességet, ami csak úgy árad a Dark Souls II-ből. A játékban nincs vér, nincsenek hosszan megmaradó holttestek, sem emberi ellenfelek. Mégis eléri, hogy a magyar játékosnak akaratlanul is eszébe jusson Petőfi Sándor „Szeptember végén" című verse, mely mintha csak inspirációul szolgált volna a program atmoszférájához.

HALJ MEG, DE NE MÁSKOR

A Dark Souls II-ről cikket, és különösen tesztet írni azért nehéz feladat, mert ha egyetlen mondatba sűrítjük a játék ismérveit, akkor valami ilyesmit kapunk: „Egy nagyon nehéz akció-RPG, gyengén előadott sztorival, sok főellenféllel, MMOG-elemekkel." Ugye, hogy ez így nem valami vonzó? Pedig a programba ölt rengeteg idő rácáfol minden előítéletre. Minél többet játsszunk a Dark Souls II-vel, annál biztosabbá válik számunkra, hogy a zanzásítás ebben a kivételes esetben pont a lényeget hagyja veszni, elvégre a FromSoftware nem szimplán videojátékot alkotott, hanem spirituális utazást épített nullákból és egyesekből. A ritka siker okozta felfoghatatlan örömmámor, valamint a hangulat bágyadtan sötét tónusa elfeledteti velünk, hogy a játék egyáltalán nem szép, vagy hogy milyen idegesítő tud lenni, ha önhibánkból ugyan, de újra és újra meghalunk ugyanazon a szent helyen. A stáblista végére pedig csak a szívünket betöltő büszkeség, és az út végi, szomorkás emlékezés marad, amit szerencsére bármikor feloldhatunk egy új karakter indításával. Amennyiben konzolon nem játszottál a Dark Souls II-vel, vagy kihagytad az első részt, azt mondom, helyesen cselekedtél. De ezt most nem szabad kihagynod, akkor sem, ha mindennél jobban féled a halált.

BOCSÁNATKÉRÉS ELFOGADVA

A Dark Souls első részének PC-s változatát már minősítettük a cikkben, de arról nem szóltunk, hogy a From őszintén és töredelmesen kért bocsánatot a játékosoktól a katasztrofális átirat miatt. Mijazoe Takesi, a Dark Souls II felett bábáskodó szervező-producer-mindenes az Edge-nek mondta el, hogy bármilyen rosszul is hangozzék, az volt a feladata az első epizódnál, hogy minél gyorsabban kész legyen a PC-s változat, egész egyszerűen azért, mert az emberek ezt követelték. Mijazoe szerint a japán PC-s piac elenyésző, és a Fromnál álmukban sem gondolták volna, hogy egy nap nyugati játékosok milliói verik majd az asztalt, amiért egy programjuk csak konzolra jelenik meg. Nos, a Dark Souls II esetében ez már nem így történt, a port mondhatni hibamentes, sőt, köröket ver az Xbox 360-as és PS3-as kiadásokra. Ha van egy közepes gépetek, akkor a PC-s Dark Souls II-re szavazzatok!

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 3.0 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 9600GT/ Radeon HD5870, 8 GB HDD

A Dark Souls II PC-s változata nemcsak jobb a konzolos kiadásoknál, de egyenesen kötelező vétel, mestermű, amiből tízévente egy, ha születik.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Lenyűgöző hangulat és mesterien megkomponált játékmenet, amiben a halál csupán a kezdet.

KONTRA

Kicsit csúnyácska, és tény, hogy nagyon időigényes, bár ez utóbbi nem biztos, hogy hátrány.

90%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dark-souls

DARK SOULS II TIPPEK-TRÜKKÖK

[ÍRTA CHOCHO] A Dark Souls II nem egyszerű játék, gyakorlatilag az egész újságot meg lehetne tölteni a programmal foglalkozó hasznos tanácsokkal, melyeket megfogadva kicsit kezelhetőbbé válik az élmény. Annyi helyünk persze nincs, így a teljesség igénye nélkül próbálunk segíteni kicsit.

Mielőtt belekezdünk a fejtágításba, tisztázzunk pár dolgot! Először is a játék angol nyelvű, így a cikkben is a hivatalos angol elnevezéseket használjuk majd, legyen szó szörnyekről, fegyverekről, tárgyakról, bármiről. Másodszor, mivel a PC Guru Magazin hivatalos YouTube-csatornáján már megtekinthető egy „Vágjunk bele!" videó a Dark Souls II-ről (a linkjét megtaláljátok a tesztünk mellett), amiben elhangzanak a kezdőknek szánt korai tanácsok, ezért ezen a szűk két oldalon azokhoz szólunk, akik már túl vannak a játék legnehezebb részén – amely, ha hiszitek, ha nem, az első 2-3 óra.

LOOTOLJ, FARMOLJ, KASZABOLJ!

A Dark Souls II egy RPG, és mint ilyen, fontos szerep jut benne a fejlődésnek – igaz, a játék sok más dologgal együtt ezt is elfelejti a lelkünkre kötni. Na, de mire költsük a tapasztalati pontként is felfogható, a kalandok során begyűjtött lelkeket? A legtöbb fejleszthető tulajdonság viszonylag egyértelmű, akad viszont egy, amit sokan hajlamosak figyelmen kívül hagyni: az ADP, ami sok más attribútummal együtt (méregellenállás, vérzéscsillapítás) az agilitásért is felel. Bár elsőre nem fogjuk látni a különbséget egy 20-as vagy 10-es ADP-s karakter között, a játék az ADP növekedésével egyenes arányban, képkockánként csökkenti az olyan mozdulatokhoz szükséges időt, mint az elugrás vagy a tárgyhasználat – ez utóbbiba az Estus Flask is beletartozik, ami a bossharcok legfontosabb segítsége. Magyarán: ha az ADP magas, gyorsabbak leszünk, igaz, csak századmásodpercekkel, azonban a Dark Souls II-ben ezek a pillanattöredékek is hihetetlenül sokat számítanak.

Igen ám, de hogyan fejlődjünk? Egy idő után az előrehaladás kínkeserves lesz, ha nem gyűjtünk elég lelket. A megoldás a farmolás, ami viszont a Dark Souls II-ben korlátozott: a legtöbb ellenfél tizenötször éled újra, utána eltűnik, ám vannak, akik csak kilencszer térnek vissza, sőt olyanok is, akik csupán egyszer ölhetők le. Ezért fontos ismerni pár nagyon jó farmhelyet. A játék legjobb korai farmhelyszíne a Forest of Fallen Giants patak melletti szakasza (ezt láttátok a videóban is), illetve ha azt „kitakarítottátok", akkor érdemes átnyergelni a Heide's Tower of Flame-re (az itteni, hatalmas mobok lassúak, de nagyot ütnek, és 400 lelket dobnak halálonként). Ez az első 30-40 szinten bőven megteszi, később pedig kiváló alkalmat nyújt a farmolásra a Harvest Valley nevű helyszín The Mines tábortüze, illetve az Iron Keep szakasz Threshold Bridge és Ironhearth Hall nevű tábortüzei. Mint látható, a jó farmhelyek mindig a tűzrakások (bonfire) közelében vannak, azon oknál fogva, hogy a játékos könnyen feltámaszthassa az ellenfeleket. Egyébként, ha már szóba került Iron Keep: a helyszín főellenfele, Old Iron King (lásd a keretes anyagot) 48.000 lelket dob / halál – később, 100+ szintű karakterrel megéri farmolni a démont, főleg, hogy közel hozzá található egy rejtett tábortűz (a bosshoz vezető, tűzköpőkkel teli szobában, baloldalt, elöl van egy létra, azon másszatok fel, és ha már ott vagytok, a tábortűz aktiválásán túl kapcsoljátok le a tűzköpőket is a lépcsőcsúcson lévő karral).

Jó-jó, de a bossok nem élednek újra, nem? Igaz, valóban nem – viszont erre akad egy megoldás, amit úgy hívnak, hogy Bonfire Ascetic. Ez a kis tárgy a tábortűznél elégetve visszahoz minden már kiirtott ellenfelet, beleértve a bossokat is. De vigyázat: ez a holmi kétélű fegyver, használatával minden mob és boss +1-es nehézségi szintre kapcsol, ami megegyezik a New Game+ fokozattal (erről később még lesz szó), azaz minden szörny HP-ja és támadási ereje megnő – sőt: ez a hatás akkor sem múlik el, ha már New Game+-ban játszunk! Ez esetben az adott helyszínen ++ szintre erősödnek a szörnyek. A Bonfire Ascetic ritka és drága tárgy, használata visszafordíthatatlan, így csak óvatosan dobáljuk a tűzbe!

NEW GAME+, PVP

Ha már ennyit beszéltünk a New Game+-ról, érdemes rá kitérni kicsit részletesebben is. Az első végigjátszás után lehetőségünk van továbbvinni a karakterünket, ha az utolsó főellenfél legyakását követően Majulában a tábortűznél ezt a lehetőséget választjuk (tehát már nem automatikus a dolog, mint a Dark Souls első részében volt). A játék nehézsége fokozódik, de a szörnyek is több lelket dobnak, sőt egy halom olyan tárgy, fegyver és felszerelés is eshet, amelyekre a sima játékban semmi esély. A New Game+ után lehetőség van a ++ végigjátszásra, majd a +++-ra, és így tovább. Fontos: New Game+-ban a cuccaink megmaradnak ugyan, de a kulcsaink elvesznek, és a korábban megnyitott területeket is újra fel kell fedeznünk.

FŐELLENFÉL-KISOKOS

A játékban öt főellenfél van, akiket mindenképpen le kell győzni ahhoz, hogy eljussunk a kastélyhoz (tipp: négyet elég legyűrni ehhez, de mivel sorban jönnek, érdemes mindegyiknek nekifutni). Persze csak ha nem szerzünk korábban egymillió lelket, és ugorjuk át a játékot, de ezzel a saját élményünket romboljuk, érdemes csak második végigjátszáskor meglépni a milliós trükköt.

THE LAST GIANT

A Forest of Fallen Giants főellenfele, segítségül itt megidézhetjük Mild-Mannered Pate-et. Taktika: kerüljetek mögé és üssétek hátulról, de vigyázzatok, ha taposni készül! Gyengéi: tűz és villám.

THE ROTTEN

Black Gulch főellenfele, segítségül itt megidézhetjük Lucatiel of Mirrah-t. Taktika: körözzetek és üssétek, amikor épp tőletek ellentétes irányba fordul (általában csapás után). Közelharcosok előnyben! Gyengéje a tűz. Igen, meglepő, de akkor is. Tipp: le lehet vágni a karjait!

THE DUKE'S DEAR FREJA

Brightstone Cove Tseldora főellenfele, segítség sajnos nincs. Taktika: hatalmas pók két fejjel, és csak a fejei üthetők – amikor épp sugarat lövell az egyik fején, fussatok a túloldalára és üssétek meg az épp inaktív fejét. A körülötte rohangáló kispókokkal nem kell foglalkozni. Gyengéje a tűz.

LOST SINNER

Sinner's Rise főellenfele, segítségül itt Lucatiel of Mirrah-t hívhatjuk. A boss nagyon gyorsan mozog, annyira, hogy nem mindig lehet „befogni" a célkereszttel, így érdemes körbe-körbe szaladni, várni, míg kombózik, majd utána ütni. Gyengéje a villám, de a tűzre abszolút immúnis, szóval csak óvatosan.

OLD IRON KING

Az Iron Keep főellenfele, segítség nincs, egyedül kell szembenéznünk vele. Ajánlott taktika, hogy csak akkor üssük, ha épp az öklével próbál eltalálni minket. Amikor tüzet hány, vagy sugarat lövell a tenyeréből, ugorjunk az aréna jobb oldali téglafalának fedezékébe. Vigyázat, a sugár áthatol a sziklán! Egyedüli gyengéje a villám.

Tényleg nem viccelünk, mikor azt írjuk, hogy a Dark Souls II nehéz játék, Chocho például több tucatszor meghalt, miközben összeszedte nektek ezeket az okosságokat. És ez még csak az első pár óra volt.

Természetesen a New Game+ már az end game tartalomhoz tartozik, csakúgy, mint a PvP, amihez nem lehet sok tanácsot adni, mármint azon túl, hogy mindig figyelmesen olvassátok el, mit ír ki a játék, ha valaki bekerül a birodalmatokba. Ez azért kiemélten fontos, mert így gyorsabban választhattok stratégiát. Ha teszem azt egy mágus teleportál egy harcos játékába, utóbbi máris sejtheti, hogy közel kell férkőznie ellenfeléhez, míg ha fordított a helyzet, érdemes nyílt terű arénába vinni a csatát. A PvP egyébként a tesztben is említett Covenantokkal áll kapcsolatban, ezekről részletesebben a keretes anyagban olvashattok – igaz, nélkülük is megszállhatunk más világokat, ez esetben viszont felelősek leszünk a tetteinkért, és könnyen bűnösökké válhatunk.

FONTOS TÁRGYAK, TITKOS HELYEK ÉS IDÉZÉS

A Dark Souls II egy titkokkal teli játék, egész régiók vannak, amik elkerülhetők, mi több a bossok nagy része is opcionális. Az elkerülhetetlen öt tűzgyújtó „nagy öregről" (Old Ones) a mellékelt boss-dobozban olvashattok, így itt most legyen szó azokról a holmikról, amiket nem akartok elkótyavetyélni a kaland során. A legfontosabb mind közül a Human Effigy nevű kis szobrocska: ez a barnás tárgy felelős a Humanityért, azaz a karakterünk emberi formájának visszaállításáért, ami nem csak azért számottevő, mert a HP-nk kizárólag ebben az állapotban éri el a maximális szintet, hanem mert a bossharcokat megkönnyítő, idézhető NPC-k is csak élő emberként hívhatók segítségül. Hogy kikről van szó? A játék során találkozunk pár fura alakkal, akikkel érdemes hosszasan „elbeszélgetni" – ez a Dark Souls II-ben annyit tesz, hogy nyomkodjuk a „Talk" gombot, míg ismételni nem kezdik a már hallott szöveget a karakterek. Mindegyiküket nem soroljuk fel, de álljon itt két példa: Manscorpion Tark, aki a Scorpioness Najka ellen hívható be, feltéve, ha beszélünk vele, amit csak a Ring of Whispers gyűrűt viselve tehetünk meg, illetve Lucatiel of Mirrah, akit több főellenfélhez is be lehet idézni.

Kiemelten fontos tárgynak minősül még a Pharros' Lockstone, amivel a Pharros-kapukat (emberi arcot formázó sziklafalak) lehet kinyitni – így juthatunk el például Iron Keepből a szintén egész jó farmhelynek számító Belfrey Solba, vagy gyűjthatjuk meg az összes fáklyát No-man's Wharfben, ezzel elijesztve a fénytől félő, de amúgy igen erős lényeket. Az utolsó tárgy, amit kiemelünk, a The Fragrant Brand of Yore: ez egy nagyon ritka cucc, ami feléleszti a kővé dermesztett karaktereket. Segítségével megnyithatjuk az utat a Drangleic kastélyához vezető Shaded Woods felé – de persze még sok helyzetben jól jön, például a The Lost Bastille nevű helyszínen általa tehetjük aktívvá azt a varázsló kereskedőt, aki hajlandó ritka boss-fegyverekre váltani a főszörnyekből kinyert boss-lelkeket (ezeket tehát ne használjuk el csak úgy). Talán mondanunk sem kell, hogy ha e tárgyak valamelyikére bukkantok egy kereskedőnél, az árat figyelembe sem véve, azonnal vásároljátok fel az összest!

VÉGSŐ TIPPEK A NAGY ÚT ELŐTT

Sajnos ez a két oldalacska csak pár tanácsra volt elég, de néhány dolgot még érdemes megemlíteni a játék kezdete előtt. Ha kontrollerrel játszotok (nagyon ajánlott), akkor az Y-nal lehet fegyvertartómódot váltani, kétkezesre, dual wieldre vagy pajzs-kard felállásra. A helyszínek sorrendje opcionális, ha valahol nehéz a haladás, menjetek máshová! Illetve van egy „vicces" csalás a játékban: ha a karakterek már több mint egymillió lelket emésztett fel (ez leolvasható a karakterlapról), akár a játék nagyját átugorva azonnal eljuthattok Drangleic kastélyába, majdnem minden főellenfelet opcionálissá (azaz átugorhatóvá) téve. Jó léleklölést!

COVENANTOK BŰVÖLETÉBEN

A Dark Souls II összesen kilenc testvériséget, vagy ahogy a játékban nevezik, Covenantot kínál. Mindegyik más és más, közös tulajdonságuk viszont, hogy bármikor elhagyhatjuk őket, mindenféle következmények nélkül. Ismerkedjünk meg velük kicsit közelebbről!

HEIRS OF THE SUN
Kooperatív testvériség, színe a citromsárga. Csatlakozni Harvest Valley-ben tudunk, már amennyiben egy kifejezetten közös szörnyölésre szakosodott Covenant tagjai szeretnénk lenni. Az egyik legbarátságosabb testvériség a játékban, farmolóknak érdemes belépni.

WAY OF THE BLUE
A Dark Souls II törvénytisztelő polgárai tömörülnek ide: kooperatív testvériség, akik nem szeretik a megszálló PvP karaktereket, és segítséget szeretnének kérni a bajban. Csatlakozni Majulában lehet, a „Vágjunk bele!" videóban is megmutattuk a helyszínt.

BROTHERHOOD OF BLOOD
A vértestvérek igazi köpék, akik más játékosok világát szállják meg a lootért, illetve egymással is megvívnak a magasabb rangok fejében. Színük stílusosan a vörös. Csatlakozni Undead Purgatoryban tudunk hozzájuk, már ha rosszalkodni szeretnénk.

BLUE SENTINELS
A Dark Souls II rendőrsége: ha valaki megszállja egy Way of the Blue-tag játékos világát, ezek a kékben pompázó hősök sietnek a segítségére. Na meg vadászhatnak a bűnös lelkekre azok saját világaiban, ha nagyon ráérnek. Csatlakozni a Cathedral of Blue-ban tudunk, ha legyőztük az Old Dragonslayer bosst.

BELL KEEPERS
Furcsa testvériség, mely szintén PvP-ben jeleskedik: Belfry Lunában csatlakozhatunk hozzájuk először, hogy szürke fantomként megszállva mások játékát, megelőzzük, hogy a játékosok bejussanak a vízköpő bossokhoz. Persze ezt velünk is eljátszhatja a többi tag...

RAT KING
A Patkánykirály tök jó fej: miután megöljük egy-egy hű szolgáját és kismillió testvérét, felajánlja, hogy csatlakozzunk hozzá, mert olyan ügyesnek tart minket, mint egy patkányt. PvP Covenant, aminek lényege, hogy más testvériségek tagjait távol kell tartanunk (azaz megölnünk) a Grave of Saints nevű helytől. Csatlakozni is ott tudunk.

DRAGON REMNANTS
Iron Keepben csatlakozhatunk ehhez a PvP testvériséghez. A cél: öljünk le minél több Dragon Shrine-i gyíkkatonát, vagy olyan játékost, aki „letette" a sárkánylélek pecsétjét – ha odajuttok, megértitek, miről van szó. Különös és nem túl nagy létszámú Covenant, egyszer érdemes kipróbálni.

COMPANY OF CHAMPIONS
PvE testvériség Majulában, a „Vágjunk bele" videóban is volt szó róla. Megnehezíti a játékot, de cserébe ellehetetleníti a kooperatív és kompetitív opciókat. Ha valaki szeretne „betanulni", érdemes lehet csatlakozni, de ha óvatosak vagytok, inkább hagyjátok a csudába.

PILGRIMS OF DARK
Ez is egy PvE testvériség, amihez úgy csatlakozhatunk, ha három helyszínen is beszélünk Darkdiver Grandahllal: Black Gulchban, Shaded Ruinsben, és a Drangleic kastélyban. Ha sikerrel járunk, kapunk egy gyűrűt, amivel titkos Abyssal Dungeonökbe látogathatunk el, hogy Human Effigyket szerezzünk.

INSTANT CSODA

AGE OF WONDERS III

[ÍRTA TIKA] Egy évtizednyi kihagyás megkoptatja a legszebb emlékeket is, elég csak Juhász Gyulára gondolnunk, aki nem volt szenilis, mégis azt írta, hogy „Milyen volt szőkesége, nem tudom már...". Az Age of Wondersből már én is csak arra emlékszem, hogy az egyik legjobb hexás fantasy volt. És most megérkezett a folytatás.

A nagy visszatérések korát éljük, a mozikban és a monitorokon számos régi klasszikus tűnik fel újra feldolgozva, esetleg folytatásnak álcázva, de ez nem baj, mert ami régen jó volt, az most is működhet. Másfelől viszont a történet néha átmegy egyfajta Csipkerózsika-mesébe, ahol szegény leányzót boldog-boldogtalan felkeresi az ágyánál, és egyre gusztustalanabb dolgok történnek, lásd például az új Robotzsaru filmet (hasznosabb lett volna, ha a Murphyt inkább beolvasztják). Szerencsénkre esetünkben ennyire azért nem rossz a helyzet, az a 11 esztendő pedig, ami a legutolsó Age of Wonders (amely történetesen a Shadow Magic alcímet viselte) óta lepergett, nem éppen kávészünet, ám a holland fejlesztők becsületére legyen mondva, közben azért összedobtak egy egész jó kis sorozatot, Overlord címmel. Most pedig, hogy pénz is lett, szimplán folytatják az Age of Wonderst.

S hogy mitől is volt olyan jó, hogy folytatni kell? A 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate, vagyis felfedez, terjeszkedik, gyűjt és megsemmisít) műfajban vitézkedő fantasyeposz egy olyan világot teremtett meg 1999-ben, amely a mai napig megállja a helyét. A hősök seregei hadrendben csapnak össze a hatszögletű mezőkön, és emellett a birodalomépítés is remek összhangban egészíti ki a kalandozós, gyűjtögetős

ADATOK

KIADÓ
Triumph Studios

FEJLESZTŐ
Triumph Studios

MŰFAJ
Körökre osztott stratégia/RPG

MULTI
8 fős

INFO

A játék március 31-én jelent meg, a GOG-on és a Steamen is elérhető 39,99 euróért. A Digital Deluxe változat kétórányi zenei anyaggal és egy extra fejezettel (Dragon's Throne) várja a játékosokat, plusz 5 euró fejében.

elemeket. A történet szálai most is elég mélyre nyúlnak, az emberek vezette Nemzetközösség és az elfek között kiéleződő viszály természetéről például kisebb regényt lehetne írni, de a lényeg, hogy a békéről tárgyaló elf követet, hősnőnk testvérbátyját megölik. Ez a gaztett adja a kezdőlöketet, hogy Sundren (említett nőnemű hérosz) elinduljon bosszút állni, de közben persze kiderül, hogy a vártnál sötétebb erők mozgatják a háttérből a szálakat. A történet során aztán a Nemzetközösség oldaláról is belekóstolhatunk a konfliktusba, így tökéletes kontrasztot kapunk a hagyományos fantasy és a „gépesített" (muskétások, ágyúk) világ ütközéséről.

VOLT EGYSZER EGY BIRODALOM

Ha párhuzamokat kellene keresnünk, akkor a játék alapjaiban véve a Civilization-féle birodalomépítést keveri némi Heroes of Might & Magic beütéssel; legutóbb a Warlock: Master of the Arcane vagy a Fallen Enchantress kínált hasonló játékélményt. Ezen alkotások központi eleme mindig egy főhős, és itt sincs ez másképp, a hatos készletből (warlord, rogue, dreadnought, archdruid, sorcerer és theocrat) mindig kiemelünk majd egyet – segítőként persze lesznek mellette mások is –, és sárkányháton, illetve csóróbb verzióban lovon poroszkáljuk be a hatszögletű mezőkre felosztott világtérképet. Kincseket gyűjtünk, tápolunk, benézünk minden bokor alá – eddig a szokványos sztori. Igen ám, de a sereg nem terem magától, városokat kell felhúznunk, amelyek aranybányákat, manát termelő mágikus kutakat vonnak a határainkon belülre, hogy összegyűjthessük ezen javak minden cseppjét. A központnak számító településeken az imént említett nyersanyagokból megannyi felhúzható fejlesztés, falak, jóléti intézmények és kiképzőhelyek létesíthetők, hogy aztán a nagy össznépi boldogságnak véget vessen a morcos szomszéd, mert ilyenből is akad pár.

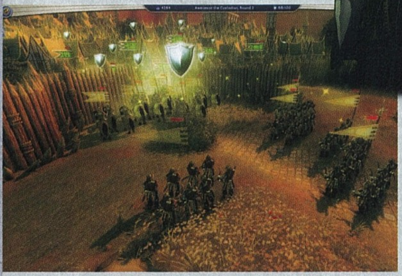
Hosszú álomból ébredt az Age of Wonders sorozat legújabb epizódja, de a pihenés egyáltalán nem ártott a szériának!

LEGYETEK JÓK, HA TUDTOK?

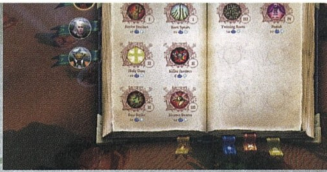
A játék megadja az esélyt, hogy a történet lapjaira a legnagyobb szenyaként vonuljunk be, ehhez csupán le kell mészárolnunk néhány amúgy már futásnak eredt sereget, az elfoglalt városokat rendszeresen fel kell égetni, illetve a küldetések során szorgalmasan voksoljunk a nem érdekel/nincs kegyelem vonalra. Ez idővel majd kihat a diplomáciai viszonyokra is, mert egyébként barátkozni is lehetne, vagy nyersanyagot cserélni, s nem csak élezni a baltát, ha más színű határvonalhoz érünk. Természetesen a gonosz utat járók is találhatnak partnert, csak értelemszerűen kevesebbet.

A mágia egyedi módon a csatamezőn kívül is használható, tartalmaz stratégiai, birodalomfejlesztő kuruzslásokat, sőt terraformálást

Mikor a várad tövében megjelenik egy ilyen sereg, nos, az nem sok jóval kecsegtet.



Itt egyébként egy kifejezetten nagy ütközet készül, csak hát éppen egész kicsiben.



TIPPEK, TRÜKKÖK

AZ ÉN HŐSÖM

A hős remek figura, adhatsz a kezébe íjat, varázsol, akár gyógyíthat is, de olyan, mint a mágnes, azaz vonzza az ellenséget. A kampányban többnyire game over, ha a fűbe harap, tehát dugd el, mint a lopott biciklit. Amennyiben viszont nem kötődik a túléléséhez a feladat (multi, MI meccsek), akkor ne sajnáld, pár nappal a halála után megjelenik a fővárosodban, mintha mi sem történt volna.

TAPOSD EL

Az egységek HP-je nincs összefüggésben a támadóértékkel, tehát egy látszólag szétvert, pár lézengőből álló alakulat is teljes sebzést dob rád a következő körben. Így aztán, ha már megtámadtál valakit, mindig törekedj a totális megsemmisítésre. Saját oldalon viszont ezt használd ki, de csakis olyan ellenség ellen, akit az első csapásra legyűrsz, és már nem tud visszatámadni.

VIGYÁZZ A HÁTSÓDRA!

A csatatéren két fontos dologra kell figyelni. Az egyik a hatósugár, hiszen ha az ellenfél egy egysége a hátad mögé tud kerülni, akkor az oda is fog lépni, le kell tehát zárni ezt az útvonalat egy védekező közelharci egységgel. A másik, hogy minden erős egységet le lehet győzni, ha több irányból támadod, ugyanis minden támadás után abba az irányba fog nézni, ahonnan a legutolsó sebzés érkezett.

RECEPT VÁROSTROMOKHOZ

Célszerű több sereggel megérkezni minden ellenséges városhoz, egy-két katapulttal kiegészítve. A kedvenc módszerem csupán annyi, hogy a kiugró bástyák közül egyet kipécézek, a homlokfalát lebontom, majd a bástya tetejéhez állókat megszórom kövekkel úgy, hogy a hajítógép elé kiteszek védelmi állásba egy táposabb egységet. Amíg az íjászok az utóbbit lövik, megritkítom a védőket.

HÚZZ FALAT!

Minden várost védeni kell. Fallal. A fal jó, mert a városhatárt is kitolja a világtérképen, no meg remek fedezék az íjászoknak. Viszont sereg is kell, nem a fal önmagában semmit nem ér, de hősöket erre ne pazarolj. Közeli városoknál, ahol egy kör alatt a lovas- vagy repülő egységek át tudnak települni egyikből a másikba, ez megosztással is működhet. A birodalom központjánál pedig ne spórolj semmin.

BEVESSEM SÓVAL?

Az elfoglalt városoknál a beolvasztás a birodalomba (absorb) funkció nemes cselekedet, minden más, felégetés, kifosztás és eltérő etnikum betelepítése negatív irányba löki a figurádat, és a kampányban ennek nincs is sok értelme. Ugyanakkor multiban, ha egy üres vagy gyengén védett központot elfoglalsz és beszántasz, mert mondjuk nem tudnád megvédeni, na az nem rossz gondolat.

NINCS KEGYELEM

A független frakció is tud genya lenni, az üres városaidat például alapból beveszi, ha a közelben jár, ezért aztán akit nem tudsz lekenyerezni, azt üsd-vágd, ne hagyj magad mögött elvarratlan szálakat. A globális térképen a maximális nagyítás sokat segít, főleg a kétirányú nyilakat figyeld, ezek ugyanis lejáratok a föld alá, teleportok, csupa olyan helyre vezetnek, ahonnan az ellen meglephet téged.

és megidézhető lényeket is. Ebben a világban a hat alapvető faj (emberek, elfek, orkok, goblinok, sárkányfattyak és törpék) példányaiból építhetünk seregeket, és nagyjából ellenük harcolunk, de létezik egy független, a hézagokat kitöltő vegyes frakció, amely jobb napokon csatlakozhat hozzánk, küldetésekkel láthat el, vagy ha más nem, hát az XP-szerzés oltárán beáldozott céltárgyként dúsíthatja a cselekményt.

Apropó, harc és XP-szerzés: az Age of Wonders egyik fő erőssége a csatafelület. Hexás ugyan, és korlátai is vannak, például a hat egységből álló sereglimit (nem kötelező a hős az élére), de amúgy szinte hibátlan. A világtérképen megtámadott sokszögnek (pontosabban a seregnek) például nem véletlenül van hat oldala, ugyanis a szomszéd mezőkön álló baráti és persze ellenséges kompániák az elhelyezkedésüknek megfelelően automatikusan bekerülnek az ütközetbe. Magyarul, ha bekerítesz valakit „odakint", az nemcsak látványelem, hanem a csatatéren is be lesz kerítve. Jópofa, hogy a harcmezőn alakzatokba rendeződött katonaként látjuk viszont az egységeket, és ezeknek az alakzatoknak van iránya, így aztán az oldalba- és hátbatámadás jókora bónuszokkal jár. A terep sem egy random vacak, hanem a környezethez idomuló felnagyított szelet a kinti valóságból, ergo a kőfalakkal erősített városoknál ostromokra készüljetek, a fás környezetnél pedig akadályok és fedezékek tucatjaira. Mindezt nem könnyű leküzdeni, így aztán bőven akad speciális sebzés már a közepes lények eszköztárában is, és a hős tarsolya is dugig van töltve durvábbnál durvább támadómágiákkal.

RENDES IPAROSMUNKA

A technológiai megvalósítás egész kellemesre sikeredett, King Arthurt idéző érett fantasyközeg vár mindenkit, egy tisztességes, bár kissé passzívra lekerekített

Az addig oké, hogy itt két drabális mérkőzik épp egymással, de a lándzsás katonák mit csinálnak? Legyezik őket, hogy frissek maradjanak?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz/AMD Athlon X2 5000+ CPU, 2 GB RAM, Nvidia8800/ ATI HD3870 VGA, 10 GB HDD

Az Age of Wonders ma már rétegjáték, hisz a hexás műfajnak már nincs akkora rajongótábora, mint egy évtizede, ennek ellenére érdemes kipróbálni. Szép, összetett és változatos, viszont a végjátékra elveszik a lendület.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Remek tartalom, jól működő hexás csatafelület, változatos lények, szépen berendezett világ, és a birodalomépítés sincs elaprózva.

KONTRA

A közép- és végjáték nem lett átgondolva, a játék minden puskaport elpufogtat az elején, így egy idő után monoton mészárlásba fullad. Ráadásul sok egységnél már rendesen akadozik a motor.

82%

MI-vel fűszerezve, és mindezt karakteres, jól megformált lények és mitológiai elemek egészítik ki. Az előző részekből remixelt, kellemes hangzásvilágú muzsika mellett sem mehetek el szó nélkül. Tetszett továbbá, hogy a hexás talajon is szabadon állítható a nézet, no meg, hogy a fajok alaplényei (íjász, közelharcos, druida, lovas stb.) nem csupán kinézetükben különböznek, hanem a kiosztott sebzések típusa és minősége mellett még a közelharci képességeik is eltérnek egymástól. Nyilván nem egy nagy durranás, hogy a főhős fejlődik, varázstárgyakat, fegyvereket aggathat magára, cserélgetheti a hátas jószágot, de azért öröm látni, hogy egy szintlépés nem pusztán +1-et ad az erőre, hanem olyan extrák közül is csemegézhetünk, mint az úszni képes, vagy épp várfalat mászó katonák.

AZÉRT ITT SEM MINDEN FENÉKIG TEJFEL

Persze van feketeleves is, naná hogy a végén. A kampány térképei nagyok, tényleg nagyok, föld alatti és csak vízen vagy levegőben megközelíthető részekkel – és helyenként bizony néha unalmasak. Az egyik város olyan, mint a másik, sőt a legtáposabb kiképzőhelyek is pár kör alatt felhúzhatók a középjátékban. Az sem jó jel, ha egy taktikailag amúgy fenomenális játékban az auto funkciót célozza az ember, s hagyja, hogy a gép játssza le a csatákat. Egy idő után egyszerűen nincs tétje az összecsapásoknak, dől az utánpótlás, a pénz és a mana hegyekben áll, csak arra kell vigyázni, hogy a hősök ne harapjanak fűbe még idő előtt. Az Age of Wonders 3 tele van csodálatos helyekkel, de ezek a csodák túl könnyen elérhetők, túl gyorsan kapunk meg mindent. A Tier 4-es, tehát legkomolyabb lényekből korlátlanul csemegézhetsz, nesze neked végjáték, ráadásul amikor 50-60 sereg mozdul a kör végén (szimultán és classic mód is van), akkor csúnyán beszaggat a játék. A szavatosság persze megvan, hiszen a többjátékos módban a szabadon generált térképek az idők végezetéig kitartanak, és ott van még a pályaszerkesztő is – csak hát az a fránya végjáték...

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/aow3

ISMERŐS UTAZÁS

LEGO THE HOBBIT

[ÍRTA BATE] **Ha valaki nagy meglepetéseket vár a legújabb LEGO-játéktól, az csalódni fog. Ha viszont nem szeretnétek többet, mint 15-20 órán át önfeledten szórakozni, akkor még mindig jó helyen keresgéltek.**

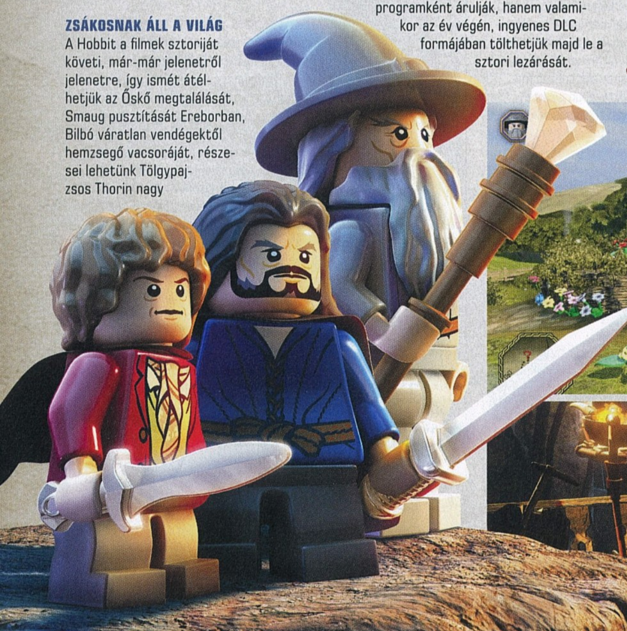
Az már szinte biztos, hogy a LEGO The Hobbit nem a meglepetések játékaként fog bevonulni a köztudatba. A Traveller's Tales legújabb alkotásáról már jóval a hivatalos bejelentés előtt sejteni lehetett, hogy készül (már az alapul szolgáló filmek készítésekor nyilvánvaló volt), és a veterán legósok abban is biztosak voltak, hogy a Hobbit-mozikat feldolgozó epizód nem nagyon fog különbözni a széria egyik legjobbjának tartott gyűrűk urás változattól. Ha esetleg ti is fogadásokat kötöttetek erre, akkor máris dörzsölhetitek a tenyereteket, ugyanis a játékélmény pontosan ugyanazt nyújtja, mint a frodós elődje, kiegészítve néhány kötelező, de eget rengetőnek még véletlenül sem nevezhető újdonsággal.

A Hobbit nem reformálja meg a LEGO-játékok sorozatát, de még mindig tartalmas és kifejezetten szórakoztató alkotás.

ZSÁKOSNAK ÁLL A VILÁG

A Hobbit a filmek sztoriját követi, már-már jelenetről jelenetre, így ismét átélhetjük az Őskő megtalálását, Smaug pusztítását Ereborban, Bilbó váratlan vendégektől hemzsegő vacsoráját, részesei lehetünk Tölgypajzsos Thorin nagy harcának, összeakadhatunk a három barlangi trollal, megtalálhatjuk Fullánkot, eljuthatunk Völgyzugolyba, megjárhatjuk a koboldok barlangját, összefuthatunk Gollammal, megszerezhetjük az Egy Gyűrűt, retteghetünk a Bakacsin-erdőben, menekülhetünk hordókban, eljuthatunk Tóvárosba, és persze felébreszthetjük Smaugot a Magányos hegy gyomrában, hogy aztán... megkapjuk a stáblistát.

Bizony, a ránk váró kaland egyelőre nem teljes, hiszen a Hobbit-trilógia záróepizódja csak december 17-én kerül a mozikba, és addig a program ezen része sem láthat napvilágot. Hogy a kiadónak miért volt ennyire sürgős kiadni a játék 2/3-át, az számunkra sem világos, de legalább nem lépik meg azt, hogy a hiányzó részt külön programként árulják, hanem valamikor az év végén, ingyenes DLC formájában tölthetjük majd le a sztori lezárását.



ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
akció/kaland/logikai

MULTI
offline 2 fős kooperatív mód

INFO

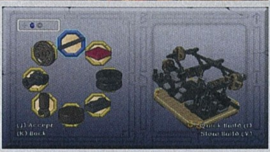
A LEGO The Hobbit 2014. április 10-én jelent meg, szinte az összes létező platformra. A PC-s verzió digitális változatát 30 euró környékén lehet beszerezni, míg a dobozos kiadás nagyjából 8.500 Ft-ba kerül a boltokban.

FOLYTASSA, BILBÓ!

A sztori terén sok meglepetés nem várható, és ugyanez a helyzet a játékmenettel is, hiszen az alapok kilenc éve változatlanok. A The LEGO Hobbitban összesen 16 pályán kell átverekednünk magunkat, és a lényeg szinte minden esetben ugyanaz: lerombolni minden utunkba kerülő objektumot, helyenként egyetlen gomb nyomva tartásával újakat építeni a földön ficánkoló elemekből, most is találkozhatunk különleges figyelmet igénylő, quick time eventekkel legyőzhető főellenfelekkel, továbbá akad rengeteg egyszerűbb logikai feladvány, ami az irányítható karakterek speciális képességeivel oldható meg. Figurából most is egy szakajtónyi áll a rendelkezésünkre, és hasonlóan a LEGO LotR-hez, itt sem ritka, hogy egyszerre 5-6 szereplő téblábol a képernyőn, arra várva, hogy végre kiválaszszuk, és nekilássunk a spéci feladatának.

Dori a láncos fegyverével eléri a magasban lévő kampóhelyeket, Dwalin a hatalmas baltájával képes méretes tereptárgyakat

♥ Ha Gandalf megjelenik Hobbitfalván, az mindig azt jelenti, hogy egy hobbit nem várt kalandba keveredik, és még egy gyűrű is bekerül a képbe...



A goblinok királya minifiguraként is legalább olyan ronda, mint ahogy a nagyvásznon láthattuk.

odébb taszítani, Bombur pedig olyan pufókra zabálja magát, hogy a társai trambulinként használhatják. Kis fickóból ugye tizenhárom akad a sztoriban, előbb-utóbb mindegyikük irányíthatóvá válik, és Hobbit-rajongó legyen a talpán, aki képes észben tartani, hogy melyik legény mire képes, illetve, hogy pontosan milyen felszereléssel rendelkezik – utóbbi ugyanis szintén váltogatható egy körmenü segítségével, csak hogy tényleg ne legyen olyan egyszerű a helyzet.

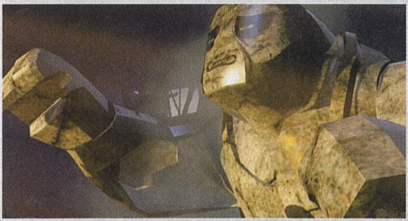
Persze nemcsak az otthonukat visszafoglalni igyekvő aprónémek irányíthatók, hanem a többi kulcsszereplő is, Bilbótól kezdve Gandalfon át egészen Radagastig, és olyan különleges karakterek felett is átvehető az irányítás, mint Szauron vagy Szarumán. A játékban ezúttal is több tucat figura kapott helyet, és érdemes szorgalmasan megnyitogatni őket (a legtöbbjüket ezúttal is a begyűjtött legópénzből kell megvásárolni), mert a pályák (és maga a játék) most is csak akkor teljesíthetők 100%-ra, ha később visszatérünk mind a 16 fejezetbe, és az új figurákkal megnyitogatjuk az elsőre elérhetetlen titkos és különleges bánásmódot igénylő helyeket.

Visszatérni pedig érdemes, hiszen ezúttal is elképesztő mennyiségű extra várja, hogy szép sorban feloldjuk őket. 160 Minikit (pályánként tíz), különleges tárgyak (Treasure Items, fejezetenként négy), tervrajzok (sztoriküldetésenként

egy), továbbá mithril-kockák, amelyekből akkor jár 1-1- darab, ha befejezünk egy adott szakaszt, illetve ha megszerezzük a Master Burglar fokozatot, és összegyűjtjük az összes Minikitet, a különleges cuccokat, és a pályán elrejtett tervrajzot. És ez még csak a sztorimód, emberek...

KÖZÉPFÖLDE KOCKÁKBÓL

Habár a Gyűrűk Ura után már nem akkora szenzáció, de ezúttal is megkapjuk Középföldét szabadon bejárható formában, ráadásul mellékküldetésekkel jócskán megpakolva, így a kampány 8-9 órás játékideje bőven kitolható akár 30-40 órára is, ha szeretnénk minden feladatot megoldani. Amint végeztünk egy sztorimisszióval, megnyílik előttünk a világ egy újabb szelete (Hobbitfalva, Brí, Széltető, Erebor, Tóvidék, Bakacsinerdő, Völgyzugoly stb.), ahol NPC-k várnak minket az ügyes-bajos dolgaikkal. Ha végrehajtjuk ezeket az opcionális feladatokat, akkor különleges piros kockákhoz jutunk (mindegyik megnyit egy könnyítést a játékos számára), vagy további Mithril-elemekhez. Ez utóbbiakból aztán Bríben kovácsolhatunk különleges tárgyakat (a megfelelő tervrajz birtokában), amelyek bármely karakter számára használhatóvá válnak, és különleges bónuszokkal ruházzák fel aktuális tulajdonosukat (illetve sokszor ezek megalkotása jelenti a célt a piros kockát nyújtó mellékküldetésekben). Tartalom tehát van dögivel, bár azt érdemes tudni, hogy a mellékküldetések kissé repetitívek, így a nagy adagokban történő fogyasztásuk könnyen monotonná varázsolja a játékot.



EGY KIS CSALÁS

Állítsd meg a játékot, a menüben válaszd ki az „Extras" opciót, azon belül pedig az „Enter Code" lehetőséget. Ezt követően írd be a kívánt karakter kódját. Figyelem: ha így nyitsz meg egy karaktert, az nem mentődik el, és nem kerül be a karakterlistádba, így minden alkalommal be kell ütnöd a kódot, ha idő előtt szeretnéd használni ezeket a figurákat.

Karakter	Kód
Alfrid	FAVZTR
Azog	84ZZSI
Bain	W5Z6AC
Bard	UER3JG
Barliman Butterbur	XTVM8C
Barrow Wight	555R9C
Beorn	KEID2V
Bolg	ZIBYHO
Braga	MXUXKO
Elros	H2CAID
Fimbul	THAVRM
Galadriel	OOTE7J
Gollum	3CE37P
Grinnah	TPD7YW
Lindir	V4Y5HZ
Master of Laketown	9NOK35
Narzug	4FYKKB
Necromancer	NM3I20
Percy	74KN31
Peter Jackson!	5OJEUC
Rosie Cotton	TB4S6J
Sauron	OARA3D
Thror	SYKSXF
Tom Bombadil	4Y95TJ
Witchking	V8AHMJ
Yazneg	S6VV33

EZT MÉG NEM LÁTTAM

Ami biztos, hogy a Traveller's Talesnél igazi profik dolgoznak, hiszen tudták, hogy a vadonatúj sztori mellett valami újdonsággal is meg kell toldani a játékot, hogy a rajongóknak legyen minek örülni, és a kritikusok se mondhassák, hogy ezek a fránya fejlesztők egy deka újdonságot sem

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a 2012-es LEGO Lord of the Rings tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/lego-lotr

BÓNUSZPÁLYA

Mint minden LEGO videojátékban, a Hobbitban is található egy bónuszpálya, amit ugyan nem nehéz, de nem is olyan egyszerű megnyitni. Rövid útmutatónkból megtudhatod, hogy mit kell tenned ahhoz, hogy egy kőóriással te is lerombolhasd Középföldét.

ELSŐ LÉPÉS:

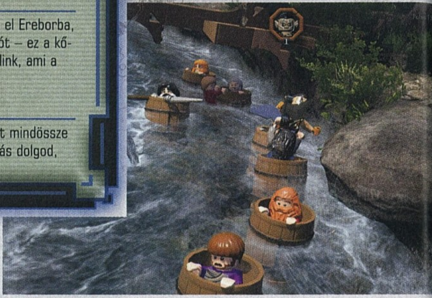
A „Stone Giants" bónuszpálya csak akkor válik elérhetővé a számodra, ha végigjátszod mind a tizenhat sztoriküldetést a Smauggal vívott bossharccal bezárólag.

MÁSODIK LÉPÉS:

A bónuszpálya a szabadon bejárható Középföldén található. Lépj be a játék világába, utazz el Ereborba, azon belül is a Magányos Hegyhez. Mássz fel rá, a tetején találsz egy Stone Giants zászlót – ez a kőóriásos bónuszpálya „bejárata". Ha esetleg nem találnád meg ezt a helyet, akkor itt egy link, ami a segítségedre lehet: **http://bit.ly/hobbit-bonuszpalya**

HARMADIK LÉPÉS:

Ha bejutottál a bónuszpályára, akkor az egyetlen cél, hogy összegyűjts egymillió legópénzt mindössze öt perc alatt. Szerencsére ez sokkal könnyebb dolog, mint ahogy elsőre hangzik: nincs más dolgod, mint összezúzni mindent, ami a szemed (és a lábad) elé kerül!



A hordós menekülés nem csak a második mozifilm egyik legszórakoztatóbb része, de a játékba is sikerült élvezetes formában átültetni ez az epizódot.

raktak a programba. A változások ugyan nem eget rengetőek, de mégis megragadják az ember figyelmét, és máris könnyedebben siklunk el azon tény felett, hogy már sokadszorra adják el nekünk ugyanazt a receptet. A Hobbit legnagyobb újdonsága, hogy megjelent a kraftolás, ami tényleg képes üde színfoltokkal és némi változatossággal megdobni a már tükörsimára csiszolt játékmenetet. A pályák (és a szabadon bejárható világ) építményeit pusztítva már nemcsak legópénzt gyűjthetünk, de különböző nyersanyagokat (fa, fém, étel stb.) is, melyek szépen gyűlnek a virtuális hátizsákunkban, és akkor lesz rájuk szükség, ha egy olyan ponthoz érkezünk, ahol valamit fel kell építeni (mondjuk egy hidat). Ennek viszont csakis akkor láthatunk neki, ha rendelkezünk az ehhez szükséges nyersanyagokkal.

Aggódni persze nem kell: ha lelkiismeretesen szétkapunk mindent, akkor szinte soha nem fordulhat elő, hogy hiányt szenvednénk valamiből, de ha mégis bekövetkezne ez a szerencsétlen fordulat, akkor sincs baj, mert sokfelé lehet találni kereskedőket, akiknél akár be is szerezhetjük a feladatok megoldásához szükséges javakat.

Ha megvan minden, ami kell, akkor jöhet maga az építkezés, ami egy újabb minijáték, méghozzá az, amit már a The LEGO Movie epizódban is láthattunk: kapunk egy tervrajzot, és az építőképernyőn mindig a lehető leggyorsabban kell kiválasztanunk a folytatáshoz szükséges elemeket. Nem atomfizika, de reflexjátéknak tökéletesen megteszi.

FOGJUNK ÖSSZE!

Ennél valamivel érdekesebb (és mókásabb), hogy a hobbitoknak megvan az a tulajdonságuk, hogy képesek együtt dolgozni, méghozzá a szó legszorosabb értelmében, ugyanis egyetlen gombnyomással összeakaszthatunk két kis fickót, akik így képessé válnak falak vagy kapuk áttörésére, illetve ha éppen arra van szükség, akkor egymás nyakába is ugorhatnak, hogy elérjék az amúgy megközelíthetetlen magasságban lévő pontokat. Ugyan ettől sem fogunk elájulni, de a csapatmunkát igénylő feladatok a kraftoláshoz hasonlóan kicsit feldobják a megszokott játékmenetet, és hozzátesznek egy morzsányit az amúgy is kellemes hangulathoz.

És van még egy dolog, ami számunkra mindennél fontosabb: végre eltűntek a játék közben folyamatosan feltűnő, a megoldást a szánkba rágó feliratok! Korábban már panaszkodtunk emiatt, és úgy tűnik, hogy a fejlesztők meghallgatták a rajongók sirámait, ugyanis mostantól az útmutatók nem éktelenkednek ott a képernyő aljában. Persze nem maradunk segítség nélkül, a pályákon megjelentek a rúnákkal jelölt kis sziklák, amiket megütve hasznos tanácsokat kapunk arról, hogy mit is kellene tenni a továbbjutáshoz.

A FORRADALOM ELMARADT

A LEGO The Hobbit nem váltja meg a világot, nem forradalmasítja a szériát, de továbbra is hozza azt a minőséget és tartalmat, amit elvárunk tőle. Könnyed szórakozás kicsiknek és nagyoknak, akár párban is (online lehetőség persze most sincs), bájos látványvilággal, szerethető, bár kicsit kifulladni látszó humorral, remek zenékkel és a filmekből kölcsönvett tökéletes szinkronnal (még egy minifigre is másképp nézünk, ha Martin Freeman hangján szólal meg). Aki eddig nem kedvelte ezt a szériát, az nem most fog beleszeretni, viszont aki eddig is jól szórakozott a LEGO-játékokkal, az most sem fog unatkozni vagy csalódni. Legalábbis akkor, ha nem vár sokkal többet annál, mint amit eddig is kapott.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 7600 GS vagy ATI Radeon X1950 Pro vagy jobb VGA, 10 GB HDD

A LEGO The Hobbit hozza a kötelezőt, és egész kicsit frissít az ismert formulát. Tartalmas és élvezetes videojáték, ami nem tartogat hatalmas újdonságokat.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A recept még mindig működik, rengeteg karakter, ötletes helyszínek, bájos látvány és tökéletes hanganyag. És végre eltűntek az idegesítő feliratok!

KONTRA

Kevés és nem túl jelentős újdonságot tartalmaz a korábbi részekhez képest.

75%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/lego-hobbit

PC GURU WEBSHOP

Május elején elstartolt a PC Guru webshopja, mely a shop.pcguru.hu webcímen érhető el mindenki számára. Áruházunkban megtaláljátok a legújabb játékokat, de akár régebbi magazinokat vagy PC Gurus pólókat is könnyedén beszerezhettek. Az indulás alkalmából pedig akciókkal várunk mindenkit!

AKCIÓS AJÁNLATAINK:

PC CD-ROM
LEGO MARVEL SUPER HEROES

4.990 FT

PC CD-ROM
LEGO THE HOBBIT

7.990 FT

PC CD-ROM
DARK SOULS II

9.490 FT

PC CD-ROM
THIEF

5.990 FT

PC CD-ROM
DIABLO III: REAPER OF SOULS

8.990 FT

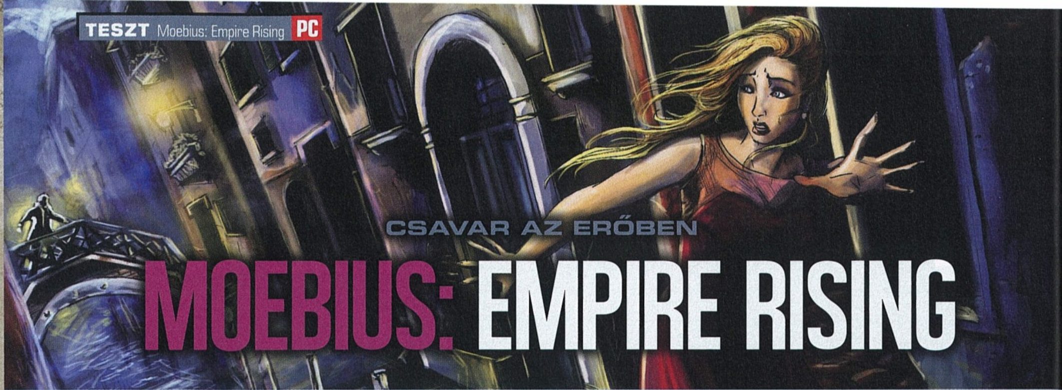
PC CD-ROM
CALL OF DUTY: GHOSTS

8.990 FT

TOVÁBBI AKCIÓKÉRT LÁTOGASD MEG WEBÁRUHÁZUNKAT:

SHOP.PCGURU.HU

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK A KÉSZLET EREJÉIG VAGY AZ AKCIÓ LEJÁRTÁIG (2014. 05. 19.) ÉRVÉNYESEK



CSAVAR AZ ERŐBEN

MOEBIUS: EMPIRE RISING

[ÍRTA **KREDENC**] Mostanában újra életjelet adnak magukról a klasszikus kalandjátékéra szereplői, ám amennyire zseniális volt a Tim Schafer-féle Broken Age, annyira identitászavaros Jane Jensen legújabb munkája. Nem annyira rossz, mint amennyire a neten lehúzzák – de kétségtelenül jobbat vártunk, mint amit végül kaptunk.

Két nagyasszonya van a klasszikus kalandkorszaknak: Roberta Williams és Jane Jensen. Előbbi nevéhez fűződik az első grafikus kalandjáték, a Mystery House, a Phantasmagoria és a King's Quest széria, utóbbi pedig Gabriel Knight történeteiről híresült el. Paradox módon azonban az ifjú „árnyvadász" harmadik felvonása nem a kiváló történetről maradt emlékezetes, hanem egy olyan feladványról, amelyet nem is Jensen talált ki (a játék producere követte el): ez a legendás „Gabriel Knight álbajsza", amelyben hősünknek fel kell öltenie egy Mosley nevű figura fizimiskáját, és ehhez többek között át kell kergetnie egy macskát egy ragasztószalaggal kipreparált lyukon, hogy az így nyert szőrt juharsziruppal az ajkai fölé tapaszthassa. Ez a túlbonyolított, minden gyakorlati logikát nélkülöző puzzle azóta önálló életet él, és a túltekert feladatok analógiájává vált a műfajon belül. És hogy miért emlegettem most fel? Mert Jane Jensen legújabb játékában, ha nem is ilyen durván, de visszaköszön a dolog – ami azért is fájó, mert maga a sztori „jensenesen" lebilincselő. De kezdjük az elején. Vagy a közepén.

ISMERŐS HELYZETEK...

A Moebius ugyanis hamar beledob minket az események sűrűjébe, bemutatva számunkra a főhőst és annak különleges képességét. Malachai Rector egy kiemelkedően magas intelligenciával bíró, ám rendkívül antiszociális figura, akinek életét egy gyermekkori trauma árnyékolja be (ezt egy képregényből ismerhetjük meg, melyet a főmenüből lehet elérni, és érdemes is átlapozni, mielőtt belevágsz a sztoriba). Rector régiségkereskedő, ám New York-i üzletét józserével Gretchen nevű asszisztense vezeti, míg ő a világot járja szakértőként – fotografikus memóriájának és kiváló dedukciós képességének hála pillanatok alatt meg tudja állapítani bármely műtárgyról, bútorról, ékszerről, hogy az eredeti-e vagy ügyes hamisítvány. Emiatt nem egyszer bajba is kerül, hiszen senki nem repes az örömtől, ha az általa több millióért eladni kívánt holmiról kiderül, hogy egy értéktelen vacak. Amikor egy nap megkeresi őt egy titokzatos szervezet, még nem is sejti, hogy élete fenekestül felfordul, és hamarosan egy politikai játszma sakkfigurája lesz.

Mindennek kulcsa a Moebius-elmélet, mely szerint a történelemben vannak ismétlődő minták, amelyek mind ugyanolyan végkifejlethez vezetnek. Aki tehát képes arra, hogy ezeket a szekvenciákat észrevegye, befolyásolni tudja a jövőt – leegyszerűsítve: ha az események láncolatából kiveszel egy szemet, vagy épp megtalálod a hiányzó elemet és behelyezed a helyére, azzal megakadályozhatsz bizonyos történéseket, illetve előidézheted azokat. Itt jön képbe hősünk, aki maga is „minta", és birtokában van az ehhez szükséges tudásnak. A mechanizmus sem túl bonyolult: egy adott személy ismerőseit vagy őt magát kifaggatva, a hozzá kapcsolódó tárgyakat és életeseményeket megvizsgálva Rector évezredeket átölelő „sejtalapú adatbankjából" előáll egy lista olyan ismert történelmi személyiségekről, akiknek életútja több ponton egyezést mutat. A hat-nyolc-tíz főt ezután le kell szűkíteni arra a háromra, aki a legrelevánsabb, majd ebből a trióból kiemelni azt, akinek sorsa szinte egy az egyben ugyanolyan mederben folyt (gazdag családból származó nő, húszas évei elején hozzáment egy nála 30 évvel idősebb férfihoz, akinek egy fiút szült, érdekli a politika és hobbija a tánc), mint az alanyé.

A játék gerincét ez adja, és bármennyire is önismétlő a dolog, mégis működik: az embert elkapja a nyomozás izgalma, hogy megtalálja a mintát, miközben persze megtud egy csomó érdekességet a világpolitika híres szereplőiről. Egyedül azért kár, hogy a játék nem bünteti a a hibás következtetést, tehát csak akkor léphetsz tovább, ha megvan az illető, így ha valamit nem jól értelmeztél, vagy úgy érzed (én sokszor éreztem úgy...), hogy túl tág

ADATOK

KIADÓ
Phoenix Online Publishing

FEJLESZTŐ
Pinkerton Road / Phoenix Online Studios

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Moebius: Empire Rising 2014. április 15-én jelent meg. A Steamen 28 eurót kérnek érte, a hivatalos oldalon, illetve az Amazonon 30 dollárt (ez kb. 2000 forinttal olcsóbb). Elérhető egy demó is, vásárlás előtt érdemes kipróbálni a játékot.

A játék hangulatával nem lenne baj, ha az élményt időnként nem rontanák el a hatalmas butaságok.

Habár lehetőségünk lesz bejárni a fél világot, híres városokat látogatva, az illúziót nagy mértékben rombolja, hogy csak pár helyszínt kapunk, amik között szabad mászkálás helyett ide-oda ugrálunk.

ÉS HOL MARAD GABRIEL KNIGHT?

Amikor kalandjáték-rajongók között szóba kerül Jane Jensen neve, általában két dolog történik: azonnal előkerül Gabriel Knight is, majd beindul a nyálelválasztás, a sztorizgatás, és végül felmerül a nagy kérdés: és mi van a negyedik résszel? Nos, bár a nagyasszony kész lenne rá, sajnos a jogok a Sierrát bekebelező Vivendit bekebelező Activision birtokában vannak, a világegyetemben pedig két dolog biztos: a halál, illetve az, hogy Bobby Kotick cége a büdös életben nem fog klasszikus kalandjátékot kiadni. Ennek ellenére Jensen a mai napig hiába könyörög a jogokért, zárt ajtókra és süket fülekre talált. A Pinkerton Roadot is azért alapította, a Mobieus finanszírozására is amiatt indított (sikeres) Kickstarter-kampányt, hogy felhívja a figyelmet arra: mind ő, mind a játékosközösség felkészült az újabb Gabriel Knight kalandra. Egy biztató jel azért van: az Activision egy lelkes GK-rajongójának sikerült maga mellé állítani egy csomó kollégáját, és közös erővel elérték, hogy a kiadó vezetése rábólintson az első rész évfordulós kiadására. A Sins of the Father 20th Anniversary Edition ez év közepén jelenik meg a Phoenix Online Studios gondozásában, és bár a legendás szinkrongárda (Tim Curry, Mark Hamill, Michael Dorn) újraszerződtetésére nem volt pénz, Robert Holmes felejthetetlen zenei anyagát újrarögzítették, a felbontást pedig Full HD-ra emelték. Reméljük, hogy ez csak az első fecske, és előbb-utóbb elmerülhetünk a szívünknek oly kedves schattenjäger új történetében...

egy-egy definíció ahhoz, hogy biztosan kizárj valakit, akkor marad a próbálkozás, vagyis a lehetséges permutációk végigpróbálása. Ez csak a játékidőt tolja ki, plusz próbára teszi a türelmedet, de ezzel még együtt lehet élni. Ráadásul a háttérsztori is izgalmas és érdekes – ahogy Gabriel Knight történeteiben, úgy itt is keveredik a valóság és a fikció (valami hasonló volt például Alias című sorozatban a Rambaldi-vonal). Ha pedig mintákról beszéltünk, akkor kétségtelen, hogy Rector archetípusa Sherlock Holmes, lévén ő is a környezet és az alany megfigyeléséből, a testbeszédből, mikrokifejezésekből jut a megfelelő következtetésekre; a párhuzam azért is megáll, mert Watsonunk is lesz, egy kiugrott katona, David Walker személyében, aki a sztori egy pontján csatlakozik hősünkhöz, és a két eltérő személyiségű figura kibontakozó barátsága szerintem a játék egyik kellemesebb aspektusa.

A játék olyan bakikat tartalmaz, amelyeket egyáltalán nem vártunk volna a kalandműfaj egyik legnagyobb veteránjától.

...ÉS A BAJUSZ

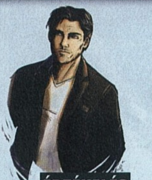
A figyelmes olvasónak feltűnhetett egy szófordulat az előbbi szakaszban: „ezzel még együtt lehet élni". Nos igen, az a bizonyos „de"... Szóval a Moebius alapjában véve egy klasszikus mechanikájú point 'n' click kalandjáték, ami megkövetel magának bizonyos alapvetéseket – ilyen a tárgyak begyűjtése, kombinálása, felhasználása, valamint pár jó helyen elhelyezett puzzle. Utóbbiból nincs sok, egy képet kell összeraknunk, továbbá vár ránk egy kódfejtés is – persze ha idevesszük a fent leírt dedukciós/kizárásos minijátékot, amiből lesz bőven, akkor ezen a téren tényleg nem lehet hiányérzetünk. Ami viszont előbbit illeti...

A kalandtervezőknek ugye kétféle lehetősége van. Vagy megengedik nekünk, hogy mi, játékosok mindent összeszedjünk, „majd csak jó lesz valamire" felkiáltással, vagy kizárják ezt, rákényszerítve minket arra, hogy megjegyezzük az egyes kulcstárgyak helyét, majd amikor ezek bevetése indokolttá válik, visszamenjünk értük, felszedjük őket, és alkalmazzuk a megfelelő helyen. Kétségtelenül ez a reálisabb és racionálisabb megközelítés, ám ez gondos tervezést igényel, hogy az ide-oda ugrálás és maga az akció ne frusztráljon minket. Nos, a Moebius sajnos itt téveszti el az arányokat. Mondjak egy példát? Elrepülsz Washingtonba, kihallgatni egy csajt; flörtölsz vele, hogy kihúzz egy infót belőle, aztán mikor körvonalazódik, hogy mire is van szükséged ehhez, felállsz, elnézést kérsz, és *hazarepülsz New Yorkba*, hogy ott megvegyél egy üveg italt és egy pár fülbevalót – aztán visszarepülsz, és folytatod a csevejt. És ez csak egy a sok hasonló „anomália" közül, ráadásul olyan logikai bakik és kifacsart megoldások vannak, amik engem folyamatosan kizökkentettek a beleélésből és az amúgy jó sztori élvezéséből – konkrétan félóránként kaptam a fejemhez az ordító következetlenségek és faramuci helyzetek miatt, és ezért voltam kénytelen felemlegetni az elhíresült álbajuszt is. Hozzáteszem, hogy hiába járjuk be a fél világot, az egyes városok csak egy-két helyszínből állnak, ezek között ugrálunk ide-oda, ami maximum arra jó, hogy kitolja a játékidőt – a kb. tíz órányi kaland jelentős részét ezek teszik ki, plusz egy baromi hosszú labirintusban bolyongás a történet lezárásaképp, ami azért rendesen leülteti az egészet...

HÜPP

Sajnos a Moebius körítése is hasonlóan kétarcú. A kézzel rajzott hátterek gyönyörűek, ám a karakterek, főleg azok animációja már nem annyira. A fejlesztésbe a Phoenix Online is besegített, és a játék le sem tagadhatná, hogy a Cognition eszközkészletével készült – olyannyira, hogy néhány modell zavarba ejtően hasonlít Erica Reed történetének egy-egy szereplőjére. Ezzel együtt nem olyan tragikus a dolog (ahogy az ügynöknő sztorija sem volt az), csak felmerül az emberben, hogy minek erőltetni mindenáron ezt a 3D-s vonulatot... A szinkron viszont itt is remek, a nagyasszony párja, Robert Holmes ezúttal is kimagasló zenei anyagot komponált – számomra pedig külön öröm, hogy lányuk, Raleigh Holmes ismét énekel egy betétdalt, kiválóan.

Valójában tehát ilyen a játék: vannak nagy pillanatai, lehet szeretni egyes részeit, az összkép azonban kicsit identitászavaros, és összességében tök átlagos. Nyilván benne van ebben az is, hogy akiknek a szívében (hozzám hasonlóan) külön zug van Jane Jensen számára, azok valami kiemelkedő alkotást vártak, ehelyett egy olyan kalandot kaptak, amely ugyan magán viseli e nagyszerű hölgy keze nyomát és védjegyeit, mégsem tud felmutatni semmi olyat, ami kiemelné a tucatkalandok sorából, mert a jó ötleteket elfedik a szokásos, helyenként (fájó ilyet leírni) amatőr butaságok. Na, majd talán a Gabriel Knight 4...



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

A Moebius egy jó kis nyomozós kalandjáték, mely magán hordozza Jane Jensen kézjegyét, sajnos azonban buta játéktervezési hibák miatt nem tud kiemelkedni a tömegből. Mindezekkel együtt a nagyasszony és a műfaj rajongóinak ajánlott vétel.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

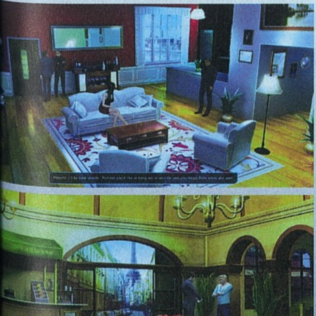
PRO

A sztori „jensenesen" jó, a zene és a szinkron is átlag feletti, a dedukciós/mintakeresős minijáték jópofa, a hátterek is szépek...

KONTRA

...a karaktermodellek és az animáció már nem annyira, a következetlenségek, logikai bakik és hibás tervezői elgondolások pedig agyonvágják a játékélményt.

68%



AZ AMERIKAI RÉMÁLOM

BETRAYER

[IRTA MAHMUD] Amikor Kolumbusz elérte Amerika partjait, egy furcsa, fekete-fehér világot pillantott meg. A szárazföldre lépve kísérteties hangokra lett figyelmes, legénysége pedig egy emberként csinálta össze magát, így hát gyorsan visszafordultak, és senkinek sem szóltak a felfedezésről.

Nos, valahogy így kellett volna végződnie Kristófunk pályafutásának, ha a Betrayer történelmi hűsége valóban megkérdőjelezhetetlen lenne. Annyi ugyanis szent, hogy még a legelszántabb felfedezők sem maradtak volna öt percnél tovább egy olyan elátkozott vadonban, ahol halott indiánok szelleme kísért, a gyarló halandók pedig állatias démonokká vedlenek a hely ősi, és szó szerint értendő varázsától...

SZELLEMGYARMAT

Mindez persze még a Betrayer alternatív történelmében sem zajlott így, a mit sem sejtő spanyolok, angolok és franciák pedig a gyarmatosításhoz is kedvet kaptak. A cseperedő kolóniákon viszonylagos béke honolt, sőt néhol még a kezdetben ellenséges őslakosok is elfogadták az új jövevényeket. 1604-ben azonban történt valami a mai Virginia partjainál – valami, ami a gyarmat pusztulásához, és az ott élő telepesek halálához vezetett. A takaros kis falvak és erődök szinte egyik napról a másikra kiürültek, az egykor színpompás táj pedig megfakult, mintha kiszívták volna belőle az életet. Egy, csak egy legény maradt talpon a vidéken, jóllehet, még a saját nevét is elfelejtette, annyit azonban biztosan tudunk róla, hogy a Betrayerben mi irányítjuk...

Névtelen hősünk egy távozó hajó árnyékában ébred az óceánparton, és mivel az úszás nem erőssége, jobb híján elindul az ismeretlenbe vezető erdei ösvényen. A távolban kisvártatva megpillantja Piroska tizenhetedik századi inkarnációját, aki egy nyílvesszőre kötözött üzenetben adja tudtára, hogy bizony nagyon rossz útra tévedt. A Betrayert ért számtalan negatív kritika miatt ezen a ponton valóban eljátszottam a gondolattal, hogy megfogadom a leányzó tanácsát, és visszafordulok a főmenübe, ám az egyedi látványvilággal társított sejtelmes atmoszféra könnyen maradásra bírt. Hogy mindez illúzió volt-e? Hát persze. Hogy megbántam-e a döntést? Egy cseppet sem.

ADATOK

KIADÓ
Blackpowder Games

FEJLESZTŐ
Blackpowder Games

MŰFAJ
akció/horror

MULTI
nincs

INFO

A Betrayer 2014. március 24-én jelent meg PC-re, és kizárólag digitális terjesztésben vásárolható meg. A Steam áruházában húsz eurót (nagyjából 6.000-6.200 forintot) kell érte kicsengetni.

HULLÁK ÉS HÓDÍTÓK

Ami a játékmenetet illeti, a Betrayer valahol félúton van a túlélőhorror és a kalandjáték között. Az elnéptelenedett brit kolóniát szabadon járhatjuk be, és kezdetben semmiféle küldetés vagy történeti vezérfonal nem ad útmutatást. A fekete-fehér vadonban ugyanakkor azonnal kitűnnek a szebb napokat is látott erődök, melyekben fontos nyomokat és rejtélyes tárgyakat találunk. Az első ilyen támaszponton botlunk bele abba a misztikus harangba is, ami képes kaput nyitni egy másik, túlvilági dimenzióba. Ez a ködbe borult létsík a szörnyű halált halt telepesek otthona, ahol a bolyongó lelkek elveszett emlékeiket

és szeretteiket keresik. A rendhagyó detektívmunkát természetesen nekünk kell elvégeznünk, hogy a holtaknak megnyugvást, magunknak pedig álmatlan éjszakákat szerezzünk a borzalmas titkok feltárásával.

Feladatunk persze a legkevésbé sem egyszerű, hiszen a szellemek iránymutatása gyakran homályosabb a túlvilági éjszakánál, a szükséges nyomok fellelséhez pedig be kell járnunk a két létsík minden négyzetcentiméterét. Dolgunkat ráadásul alaposan megnehezítik a környéken ólálkodó ellenfelek, akik különösebb tétovázás nélkül tépnek darabokra, ha megneszelik jelenlétünket. Míg a hús-vér világban elsősorban a rivális spanyol hódítók kificamodott porhüvelyeivel gyűlik meg a bajunk, addig a transzcendens létsíkon csontvázak és sötét kísértetek törnek az életünkre.

Mivel hősünket nem faragták valami kemény fából, az elkerülhetetlen összetűzésekre érdemes lopakodva felkészülni, ebben pedig

A színek ugyan visszacsempészhetők a játékba, de így elveszik az egyedi hangulat.

sokat segít az érintetlen vadon növényzete és a fel-felsüvítő szél. Míg előbbi nyilvánvalóan elrejt a vérben forgó szemek elől, addig utóbbi elfedi lépteink zaját, így észrevétlenül lopózhatunk az ellenfelek mögé, hogy megigazítsuk frizurájukat egy indián tomahawkkal. A korhű fegyverek közül mégis az íj lesz leghűségesebb társunk, hiszen a hangtalan nyilak a tisztás másik végében lófráló ellenfelet is könnyen leterítik – feltéve, ha nem pattannak le a híres spanyol vértezetről. Utóbbi esetben tesznek jó szolgálatot a zajos, de halálos muskéták és pisztolyok, bár ezekkel sem árt gondosan célozni a lassú újratöltés miatt.

Múzeumba illő arzenálunkat az egyes erődökben található (furcsa mód önkiszolgáló) boltokban bővíthetjük, de itt vásárolhatunk lőszert és bűvös talizmánokat is. Utóbbiak csekély bónuszokat nyújtanak a harcban és a felfedezésben, elképesztően borsos áruk miatt azonban érdemes az itt-ott fellelt bizsukhoz ragaszkodni. Az erődökbe ugyanakkor már csak azért is

A „valóságban" a halott élőkkel, a szellemvilágban pedig az élő halottakkal kell megküzdeni.

ellenféltípusok is könnyen kiismerhetővé válnak a csekély változatosság miatt. Hasonló a probléma az elérhető fegyverekkel, vagyis hiába az izgalmas és ritkán látott arzenál, ha a tízórás kampány során ugyanazt az öt régiséget használjuk némileg eltérő sebzés és külcsín mellett.

Sajnos az egyre inkább elhatalmasodó monotonitás a küldetésekre is jellemző. A szellemek óhajai végső soron kimerülnek egy bizonyos tárgy vagy személy felkutatásában, ami a gyakorlatban módszeres oda-

A Betrayer látványa és hangulata kifejezetten egyedi játékélményt nyújt, de a tartalom sajnos túlságosan is önismétlő lett

megéri visszalátogatni, mert életerőnket és gyógyító kulacsainkat az itteni kutaknál tölthetjük újra, de szerencsétlenül végződött kalandjaink után egyébként is a legközelebbi támaszpont falain belül támadunk majd fel.

KIHALT ÚJVILÁG

Bár reinkarnációs képességünk valóban csodálatra méltó ebben a kegyetlen világban, a játék első óráiban sajnos a kelleténél többször villantjuk majd meg remek tehetségünket. Noha az ellenfelek fejébe nem sok ész szorult, látásuk és gyorsaságuk egy buszozó öreg nénievel vetekszik, csak épp szabad ülések helyett minket szúrnak ki hihetetlen távolságokból. Amint azonban belerázódunk a földöntúli rémekkel vívott küzdelembe, a játék nehézsége meredeken zuhanni kezd, ráadásul az egyes

vissza rohangálást jelent a pálya egyes pontjai között. Dolgunkat azonban jelentősen megnehezíti a fapados térképhasználat, hiszen nincs lehetőség a fontosabb vadonbéli helyszínek megjelölésére. Ha tehát nem vagyunk veterán cserkészek, és gondunk akad az egyébként kísértetiesen hasonló, kihalt pályarészek megkülönböztetésével, a frusztrált bolyongás óhatatlanul is a játék részévé válik.

A tájékozódást ugyanakkor jelentősen segíti egy szokatlan funkció, amit az egyszerűség kedvéért nevezzünk csak hallgatózásnak. Ennek lényege, hogy a közelünkben lévő lelkek és fontosabb tárgyak egy gombnyomásra hallhatóvá válnak, a túlvilági neszek követésével pedig könnyedén fellelhetjük őket. Hasonló célt szolgál a vörös szín használata, ami a fontosabb tárgyakra és a vészjósló ellenfelekre hívja fel a figyelmet, emellett pedig kivételes hangulatot kölcsönöz az egyébként is gyönyörű játéknak.

Végső soron ez a hangulat és egyedi atmoszféra az, ami megmenti a Betrayert a teljes középszerűségtől, hiszen az ismétlődő küldetések és a változatosság hiánya miatt a játék már négy-öt óra után unalomba fulladna. A kolónia sötét titkainak feltárása persze így is húzóerőt jelent, a szellemek megrendítő történetei pedig sokáig kísérthetik a babonásabb kalandorokat. A Betrayer vonzereje tehát inkább a felfedezésben és a jóleső borzongásban rejlik, bár a rémületfaktor felhasználóbarát módon skálázható: néhány csúszka átállításával a kifakult, élettelen világba visszacsempészhetjük a színeket, az összetűzések nehézsége pedig nevetséges szintre redukálható. Mindazonáltal senkinek sem ajánlom, hogy ilyen módszerekkel fossza meg a Blackpowder játékát üdítő egyediségétől, már csak azért sem, mert a tízórás szellemvasútnak bizony alaposan megkérik az árát. A kíváncsiskodók ezért jobban teszik, ha elhalasztják a vásárlást az első leárazásig – a kísértetek úgyis megvárnak a túloldalon.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

3.0 GHz kétmagos processzor, 3 GB memória, 1 GB-os videokártya (DX9.0c), 4 GB szabad hely a merevlemezen

Rendhagyó túlélőhorror egyedi atmoszférával, de sajnos kevés tartalommal a hosszan tartó borzongáshoz.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Formabontó képi világ és hangzás, néhány újszerű, ötletes játékelem és felkavaró történet.

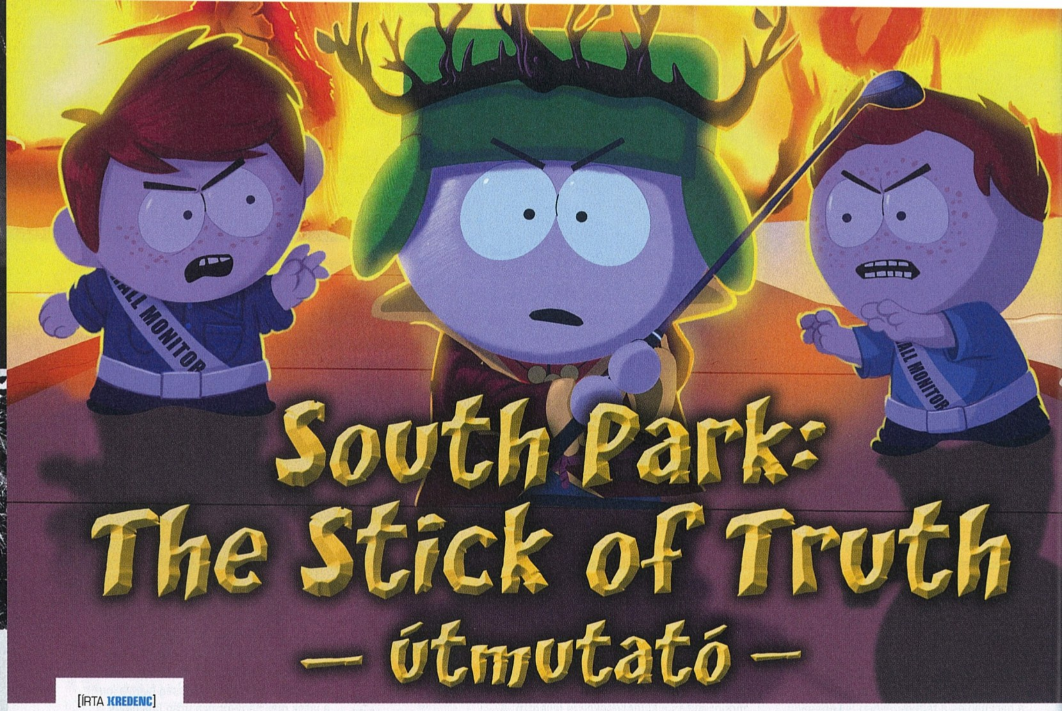
KONTRA

Hiányzik a változatosság a küldetések, a fegyverek és az ellenfelek terén.

70%

PUSKAPOROS KEZDET

Bár a Blackpowder Games neve sokaknak ismeretlen lehet, a maroknyi csapat tagjai mind tekintélyes veteránok a szakmában. A fejlesztők a Monolith csapatából váltak ki 2012-ben, hogy az indie szférában próbáljanak szerencsét, első játékukat (jelen cikkünk tárgyát) pedig mindössze másfél év alatt hozták tető alá. A hatfős brigád ráadásul annyira belefeledkezett a munkába, hogy megalakulásukat szinte elfelejtették bejelenteni: a Betrayer már a Steam Early Access kapujában volt, amikor a fejlesztők végre kiálltak a nyilvánosság elé. A Blackpowder műfaj- és témaválasztása egyébként aligha véletlen, hiszen a csapat a legendás F.E.A.R. születésénél bábáskodott, a kitaposott ösvényt pedig a jövőben sem szeretnék elhagyni.



South Park: The Stick of Truth
— útmutató —

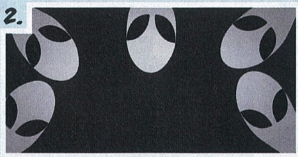
[ÍRTA KREDENC]

Ugyan a valóban kiváló South Park: The Stick of Truth nem túl bonyolult játék, ám mivel nincs honosítva, úgy gondoltuk, megér egy alapos kivesézést, kitérve minden olyan lényegi elemre, amely nem egyértelmű, vagy könnyen elmehet mellette az egyszeri játékos. Vágjunk is bele!

1.

Az első nap fedezd fel az egész várost, garantáljuk, hogy rengeteg „érdekes" élményben lesz részed az út során.

2.



Az ufós résznél legyél nagyon körültekintő, ugyanis erre a területre nem jöhetsz vissza, ha egyszer már elhagytad.

PÁR ALAPVETÉS

Bár Bate igencsak rugalmasan állt az oldalszám kérdéséhez (köszönet érte!), de még így sem férhet el minden egy cikkben – egy részletes végigjátszás még egyszer ennyi helyet követelne magának (ha minden a tervek szerint alakul, a PC Guru Online oldalán találtok majd egy ilyen összeállítást is). Épp ezért elsőként jöjjön néhány tanács a sztori felgöngyölítéséhez!

1. Az első napon járd be a teljes várost, nyiss be minden házba és garázsba, szólíts meg mindenkit. Jegyezd meg azokat a helyeket, amik zárva vannak, az egérlyukakat, égő vagy vagy befagyott részeket. Figyelj a pici szondákra a házak falán, és mindenre, ami csillog, mert ezek a pontok kilőhetők az íjaddal kalandmódban is. Ha valamit nem érsz el, folytasd a főszálat.

2. Az ufós kaland után az említett pici szondák segítségével teleportálhatsz, gyűjts be mindent így is!

3. Amint megtanulod a „sárkányüvöltést", a tüzes helyek berobbanthatók, az erdei ösvényeket ideiglenesen lezáró patkánycsapatok pedig könnyedén elzavarhatók. Apropó erdő: bár látszatra könnyű eltévedni, ám négyszer lefelé menve kijutsz a farmra, innen pedig ismét lefelé a városba, a U-Stor-It telephez. (Kanada dettó, csak felfelé.)

4. A második nap végén elnyered a gnómformát, ekkor „feltárulnak" az egérlyukak, besurranhatsz a padok, alacsony ajtók alatt, és a korábban elérhetetlennek tűnő maradék cuccokat is simán zsebre vághatod.

5. Ha végigjátszottad a játékot a főellenség legyőzésével, akkor nyugodtan folytathatod a kalandozást South Parkban, így teljesítheted a még hiányzó acsikat, illetve összeszedheted a chinpokomonokat és az elhagyott lootot. (Kivéve azokat, amik csak egyszer szedhetők fel, de ezekre ki fogok térni az útmutatóban, szóval ha figyelmesen olvasol, akkor semmiről nem maradsz le).

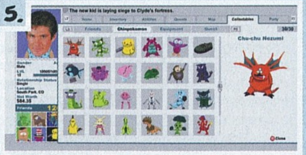
3.

Sose feledd, hogy a „sárkányüvöltés" nem csak a harcokban hasznos, de mászkálás közben is hasznát veheted!

4.

Gnóm formában olyan helyek is elérhetővé válnak, amelyeket korábban eszedbe sem jutott megközelíteni.

5.



A sztori végeztével jöhet a még hiányzó chinpokomonok és egyéb cuccok levadászása. Gyűjtsd össze mindent!

A HARCRENDSZERRŐL

A játék harcrendszere nem bonyolult, de érdemes átrágni magunkat a fontosabb tudnivalókon, mert ezek ismeretében lényegesen könnyebben győzheted le ellenfeleidet.

PÁR TIPP A HARCOKHOZ:

- Ha látod, hogy nem kerülheted el a hiriget, próbáld meg az összes ellenfelet meglőni (az alap Shoot támadás), ezek a figurák ugyanis a csatát stunnolva, azaz cselekvésképtelenül kezdik meg. Ennél is fontosabb, hogy megüsd bármelyik rosszarcot (a sima ütéssel), mert ekkor tiéd az első támadás lehetősége, ami akár sorsdöntő is lehet.

- Minden harc elején nézd végig az ellenfeleket (nagyító ikon), hiszen így megtudod, hogy mik a gyengéik, és mivel szemben védettek. A bossokat például nem lehet stunnolni, így felesleges ellenük ilyet alkalmazni, ám nem mindegyik szóló ellenség boss (például Jimmy sem az, vagy a biztonsági őr Token házánál), ezért is jó, ha tudod, hányadán állsz velük.

- Fontos észben tartani, hogy szinte minden fegyverre és ruhára illeszthető „matrica" (patch), amivel igencsak felturbózhatod a felszerelésedet, ráadásul ezeket bármikor szabadon variálhatod. Élj a lehetőséggel!

Lássuk először a különféle buffokat és debuffokat, azaz a téged vagy ellenfeleidet érő pozitív és negatív hatásokat!

RIPOSTING: Minden közelharci támadást hárít és visszavág. Az ilyen ellenfelet csak távolsági támadással vagy bármilyen képességgel / mágiával célszerű megtalálni.

REFLECTING: A fentihez hasonló, csak itt a távolsági támadást küldi vissza a feladónak, így közelharcban vagy képességgel kell rámozdulni.

CHANNELING: Ritka, de annál veszélyesebb állapot: az ellenfél erőt gyűjt, hogy a következő körben elsüthessen egy pusztító attakot. Csak altesti mágiával tudod meggátolni, tehát manát kell innod, majd szellenteni (a tárcsán az alsó, zöld felhős ikon). Elsősorban a gnómok alkalmazzák, illetve egy-két boss.

SHIELDED: Az életerőcsík előtt megjelenő pajzsikon, bizonyos számértékkel. Támadással tudod lefaragni, így vagy normál, több ütést mérő attakot, vagy többszörös sebzést okozó képességet kell bevetned. (Van olyan matrica, ami szintén segít a pajzs lebontásában)

ARMORED: Az állapotsor szélén, tülkös sisakban megjelenő számérték. Csak Power Attack és koncentrált támadás viszi át. (Az „Ignore X Armor" matrica, illetve egyes skillek páncélfaragó tulajdonsága szintén hasznos ilyenkor).

STUNNED/SLEEPING: A legideálisabb állapot számodra, hiszen míg az ellen ki van ütve vagy alszik, nem tud támadni. Minden kasztnál van erre szolgáló képesség, célszerű ezzel nyitni, és ideiglenesen kivonni a harcból a legkellemetlenebb ellenfeleket. (A Sleeping annyiban gyengébb, hogy egy támadás felébreszti az áldozatot, míg a Stun adott körig tart).

PISSED OFF: Szintén hasznos státusz: az ellenfél az őt felbosszantó felet rohamozza meg, ráadásul alaptámadással. Ha erős a védelmed, ezzel magadra tudod vonni a csapásokat, ha nem, át tudod hárítani a spanodra, ha ő alkalmaz ilyen képességet (ilyen Buttersnél a Hammer of Justice). Az alaptámadások pedig mindig szelídebbek, mint egy durva skill...

GROSSED OUT: Kellemetlen állapot, ugyanis míg tart, semmiféle italt nem vehetsz magadhoz, csak a Cure Potiont, azaz ha sebződtél, és még a ki is dobod a taccsot, két lépésben tudod csak kikúrálni magad. Az ellenfél esetében ugyanez áll fenn, ám miután náluk csak HP-ital van, ez a státusz azt jelenti, hogy ők nem tudják gyógyítani magukat, és még sebződnek is. Ezt az állapotot egyébként nemcsak fegyverrel, megfelelő matrica alkalmazásával vagy képességgel tudod előidézni, hanem széklettel is, melyet korlátlan számban állíthatsz elő bármely vécében, és a készletből veheted elő, így eldobása után még támadhatsz is.

BLEEDING: A játék egyik legdurvább állapota; akár öt ilyen státusz is egymásra halmozható, és ez minden kör végén adott mennyiségű életerőt levon az érintett féltől, ami akár százas nagyságrendű HP-t is jelenthet... Érdemes előnyben részesíteni!

ELEMI DEBUFF: A különféle elemek hatását se becsüld le, hiszen a tűz folyamatosan sebzi az áldozatot, a lefagyasztott ellen pedig minden második körből kimarad, és szinte minden ellenfél érzékeny valamely elemi hatásra, így ezektől plusz sebzést szenved, ezért jó ötlet, ha mondjuk a kézi fegyvered tüzes, a távolsági pedig sokkoló vagy jeges.

Azt sem szabad elfelejtened, hogy minden támadás előtt használhatod a készletedet – és itt nemcsak a HP-italra gondolok! Lássuk is, mit tudsz bevetni harc közben:

Sose szégyenlősködj használni a karaktereid különleges képességeit. Eldönthetik akár az egész csetepatét!

A nagyító segítségével minden harc előtt nézd meg, hogy az ellenfeleidnek pontosan mi a gyenge pontja!

CURE POTION: Ahogy fentebb írtam, a Grossed Out állapot esetében nem tudsz más italt magadhoz venned, míg nem iszol meg egy ilyet. Ám ezen kívül is hasznos: minden negatív hatást eltávolít, legyen az vérzés vagy bármi más, sőt még az alvó cimborádat is felébreszti.

HEALTH POTION: Természetesen az életerőt tölti vissza.

MANA POTION: Ez kissé rafinált. Ahogy írtam, a kasztok között nincs különbség, a mágus is PP-t használ, a mana csak az altesti mágiára használatos, és szerintem kevesen fogják bevetni harc közben (a Channeling ellen jól jöhet). Ám nem töltődik újra, így ha szándékodban áll a szellentés, még a küzdelem előtt igyál meg egy levet. De vigyázat: ha túltöltöd a manát, hősöd összecsinálja magát, ami azonnal lenullázza a manamérőt... Ehhez mondjuk tartozik achievement, de más haszna nincs.

POWER POTION: A HP-ital mellett a második legfontosabb lé, hiszen visszatölti a PP-t. 'Nuf said.

REVIVE POTION: Feltámasztja a halott spant. Ez sem igényel több magyarázatot.

SPEED POTION: Egy körben kettőt támadhatsz. Ha tele a HP-d és van elég PP-d, tolj be egyet és gyilkolj! Harc elején épp úgy jó, mint a végén, több legyengített ellenféllel szemben.

STRENGTH POTION: Nagyobb erejű támadást tesz lehetővé, illetve a blokkolásnál is nagyobbat sebez vissza. Egy ellenfél ellen hasznos lehet, bár a Speed Potion ilyenkor is többet ér, de ha azzal spórolni akarsz, akkor elég lehet egy ilyen cucc is.

Ezeken kívül van még két „termék", amit bevethetsz. Az egyik a **Shit Nugget**, melyről már írtam, ez ugye a székletdarab, amitől az ellen kidobja a taccsot, és amit ingyen előállíthatsz. A másik a **Water Balloon**, ami szintén nagyon hasznos: lemossa az ellenfélről a buffot, azaz az összes pozitív hatást! Azt hiszem, nem kell hangsúlyoznom, hogy ennek mekkora jelentősége van, így érdemes ebből is feltankolni nagyobb pofozkodások előtt.

FEGYVEREK ÉS ÖLTÖZÉKEK

Ha meg akarod szerezni a Full Arsenal és Clothes Whore acsit, minden fegyvert és ruhát be kell gyűjtened. Fontos, hogy amint a birtokodba kerül egy cucc, a játék azonnal „behúzza a strigulát", és a holmi megjelenik a Collectibles/Equipment oldalon, onnan pedig akkor sem törlődik ki, ha eladod az adott tárgyat. Így tehát az achievement megszerzésének titka: szedj össze és vegyél meg mindent (az árusoknál a Weapons és Equipment pont alatt), majd ami nem kell, akár azonnal add is el. Apropó árusok: a Cartman és Kyle erődjében lévő két srác mellett ne hagyd ki a U-Stor-It melletti hobóféle árust (tőle veszed meg a darkos cuccokat), valamint miután beszervezted a csajokat, az ő főhadiszállásukon lévő leányzót sem, és még ott van Mr. Mackey is a közösségi központban. No és a kanadaiak – ide kapcsolódó tippem, hogy mielőtt átmész hozzájuk, adj el minden felesleges holmit, majd Ottawában, a bankban válts át annyi dollárt kanadai pénzre, amennyi szükséges, és ebből vásárolj (20 dollárért 24,80-at kapsz!).

A könnyen beszerezhető és megvehető cuccokat nem sorolom fel (alap, hogy minden ládát nyiss ki, minden házat és garázst pakolj ki – figyelj a lelőhető létrákra!), ám vannak olyan holmik, amiknek begyűjtésére csak egy alkalom adódik, vagy amiket nehezen vehetsz észre/találhatsz meg. Ebben a blokkban ezeket sorolom fel, a megtalálás időrendi sorrendjében.

SULI, ELSŐ MENET (EZEKET A CUCCOKAT CSAK EKKOR VEHETED FEL!)

Dodgeball [01]: A bronzkulcsot őrző egyik „vörösnél".

Mace of Restoration [02]: Ezt könnyű otthagyni! Miután legyőzted a minibosst, megkapod a kulcsát, ami a közelben, a folyosó alsó/bal oldali részén lévő szekrényt nyitja, ebben találod.

GIGGLING DONKEY FOGADÓ

Elvish Shortbow [03]: Az alagsorban, a három fős elfcsapat legyőzése után kapod meg.

Crutch of Weakness [04]: Jimmy legyőzése után jutsz hozzá.

Wood Elf szett [05]: a kesztyű a padláson, az egyik elfről húzhatod le, a sapkát pedig Jimmy lenyomása után, a szobájában lévő sárga ládából gyűjtheted be (a vértet automatikusan megkapod).

UFÓ (IDE SEM JÖHETSZ VISSZA!)

Alien szett [06]: Miután kiszabadultál, lootold ki a Randy mögötti lila ládát, itt találod a sisakot; a vért az első liftezés után, a sok platformos teremben, közvetlenül a felvonó mellett van egy ládában; a kesztyűt a fényhídon átérve az alien tiszt dobja.

Alien Ray Gun [07]: Az első csapat űrlényt legyőzve kapod meg (jó fegyver, főleg az idegenek ellen!).

Tinfoil Hat [08]: Ezt könnyű kihagyni! Miután sikerült kiszabadítani Randyt, és visszatérsz a kiindulóponthoz, a folyosón, ahol az első csatát vívtad, megnyílik egy létrás lejárat. Mássz le, menj jobbra, és támadd meg a szemétkupacot. (Ő az a szerencsétlen, aki a hangfelvételeket hagyta.)

Alien Probe [09]: A fehér kristállyal kinyitható ajtó és a „szondázós" terem bejárata közötti lila ládában.

A TITKOS CIA-BÁZIS (MALL)

Stone Hammer [10]: A bázis tetején, egy ládában, szondával tudsz feljutni.

SWAT szett [11]: A nácizombi által megölt katonákról gyűjtheted be a teljes öltözetet (kesztyű, mellény, sisak; utóbbi durva cucc, mert bár nem matricázható, ha kinyírsz valakit, utána újratámadhatsz.)

SULI, MÁSODIK MENET

Basketball [12]: Az ebédlőben (Cafeteria), az IN feliratú ajtó mellett, az egyik már kiütött sráctól lootolhatod.

Necromancer szett [13]: A kesztyűt az ebédlőben, a barikád felrobbantása után az egyik elfnél találod; a kámzsa a második emeleten, a Stan/Butters meccs utáni trió egyik legyőzött tagjánál van; a köpenyt az alagsorban, az egyik nácizombi vörösről húzhatod le.

OTTHONOD FALÁBAN, GNÓMKÉNT

Figyelem! Az alábbi cuccok jó része mellett nem nehéz elmenni, ám később nem jöhetsz vissza értük, így tanácsos menteni, és spoiler ide vagy oda, inkább olvasd végig ezt a részt!

Gnome szett [14]: A kesztyűt a szobádban, a gnómok második lenyomása után az egyik „áldozatnál" találod; a sisak ugyanott van, ahol a Bouncy Ball (lásd a következő elemet). Ebből a „csomagból" a ruha az igazán gázos: miután szüleid elkezdik a felnőttműsort, indulj balra, mássz fel a dróton, ÉS FIGYELEM (ezt tényleg nagyon könnyű itthagyni!): a bal oldalon törd át a falat, majd jó időzítéssel menj át a biztosítékok túlfelére. Egy hasitasiban vár rád a hiányzó gönc.

Super Bouncy Ball! [15]: Miután átmentél a lyukon, az egérfogó mellett mássz fel a vezetéken, jobbra egy szütyő, benne a sisak és ez a remek dobófegyver.

Gnome Pickaxe [16]: Az előbbi megszerzése után jobbra lesz három patkány, mögöttük, jobbra egy zacskóban találod.

Underpants Helmet [17]: Miután kijutottál a szülői hálóba és lenyomod a három gnómot, az egyikükről begyűjtheted.

AZ ABORTUSZKLINIKÁN

Poison Grenade [18]: A belső folyosón, az óra alatti fiókos szekrénykében (az irattár és az „A" műtő között).

Master Razor [19]: Az irattárból gnómként egy lyukon át szökhetsz meg, idebent pár nácizombi gnóm vár rád, és egy szütyőben ez a fegyver.

KANADÁBAN

Barbarian szett [20]: A sisak Vancouverben van, a herceg szobájának hátsó falát áttörve szerezheted meg (egy baltával együtt). A vért a barlangban található, a miniszter mellett, semmiképp ne hagyd ott, a kesztyűt pedig a térkép jobb felső sarkában, a Jimbo-féle pók legyőzéséért kapod.

CLYDE ERŐDJÉBEN

Lawn Dart [21]: Az első szinten, egy sárga ládában.

Knights szett [22]: A kesztyű az első nagy teremben, a felső szinten, a „küklopsznál"; a sisak azon a szinten, ahol Ike-ék harcolnak egy másik küklopsszal, a jobb oldali toronyban, a vérthez pedig Craig legyőzése után lootold ki a sárga ládát (mássz fel a létrán, aztán nézz szét a bal oldalon).

MR. SLAVE VÉGBELÉBEN (EGYSZERI ALKALOM!)

Vibroblade [23]: A nácizombi baci dobja (az iPhone után).

Condom Cap [24]: A zseblámpa bekapcsolása után, előtted egy láda, ebben van.

MELLÉKKÜLDETÉSEK

Mongorian Bow [25]: A City Wokban Mr. Kim ad egy mellékküldetést, ki kell pucolnod a kajálda melletti pagodát, ennek a második emeletén egy mongol kiskoma dobja a cuccot.

Bar Darts [26]: Remek fegyver, rögtön a játék elején érdemes begyűjteni; menj el Skeeter bárjába, beszélj vele, kapsz egy megbízást, az alagsori patkányok lenyomása után tiéd a cucc.

Cheese szett [27]: Mr. Mackey-től veheted meg a közösségi központban, miután teljesítetted a küldetését. M'kay?

Crab szett [28]: A rákember melletti ládában, a csatorna végében; az utat elzáró sziklát a Nagasakival zúzhatod szét, Kanada után.

Axe of the Underworld [29], Grenade of Slowing [30]: Jimbo boltjában. Meg kell csinálnod a küldetéssorozatát, a jutalmad egy kulcs, teleportálj fel a ládához, és bingó.

ManBearPig Club [31]: Al Gore raktárában, a hátsó szobában találhatod (a kulcsot az ő küldetéseit megoldva kapod meg).

NEM EGYÉRTELMŰ HELYEKEN LÉVŐ CUCCOK

Bling [32]: Rendőrség, a bizonyítékraktárban (felső szint, az épület jobb szélén lévő szobában).

Kenny's Bloody Club [33]: Kenny garázsának tetején, a drogosok leverése után szedheted össze. Mássz fel hátul, és egy jól irányzott lövéssel rombold le a plafon alatti romos falrészt.

Squire szett [34]: Három épület tetején vannak szétszórva a cuccok, mindegyikhez teleportálni kell, tehát csak az ufós szondabeültetés után érheted el őket. A sisak a „Chaos Lair" tetején van (U-Stor-It 233-as raktár), a vért Token házának tetején (a garázsból kell teleportálni, majd szétütni a kéményt), a kesztyű pedig a Tom's Rhinoplasty tetején.

Witch szett [35]: Csak gnóm formában tudod őket begyűjteni. A föveg Tweekék kávézója előtt, a pad alatt, a kesztyű Jimmy házától (alias Giggling Donkey) balra, a kerítésük mögött, a köpeny pedig, és ez a legaljasabb, a suli mellett, az erdőbe vezető ösvény elején, egy földön heverő, üreges fatörzs belsejében.

Discus of Bleeding [36]: Kanada, Banff, a templomban. Elöl, balra két váza, törd szét őket, az egyik alatt kapcsoló, állj rá, ez kinyitja a jobb oldali helyiség ajtaját, odabent láda.

ÚJ CÍMEKKEL BŐVÜLT
A PREMIUM GAMES!

A LEGJOBB
SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK
EXKLUZÍV SOROZATA

CENEGA

PREMIUM GAMES

BARÁTOK

A játékban alapvető fontosságú, hogy gyűjtsd a barátokat, hiszen ennek segítségével vásárolhatod meg az oly fontos perkeket – ha pedig mind a 121 lehetséges cimborát megszerzed, a „More Popular Than John Lennon" acsi is a tiéd lesz.

ELSZALASZTHATÓ BARÁTSÁGOK

Sajnos a játékban van pár olyan „személy", akiket könnyű elszalasztani, ráadásul ez végleges, azaz csak egy alkalom kínálkozik a beszervezésükre. Lássuk őket!

Clyde [01]: Közvetlenül a játék elején, amikor megérkezel Kupa Keepbe, még ne beszélj Cartmannal! Előbb nézz körül és dumálj a többiekkel, például az ekkor még árus Clyde-dal, aki a haverod lesz. (Most érdemes Kennyt is befűzni, az ő számára szedd fel az udvarban balra lévő nárciszt, és add át neki.)

Bill [02] és Fosse [03]: A suliban, a második látogatás alkalmával, a második szinten az ellenség kóstolgatja őket, ha levered a támadókat, elnyered a két srác barátságát.

Lemmiwinks [04]: Szintén suli, második kör, és aljas: a küldetést azzal zárod le, ha belépsz a negyedikesek osztályába (4th Grade). Mielőtt ezt tennéd, menj be az átellenben lévő ajtón, az ötödikesekhez (5th Grade), itt van a kisegér.

Sergeant Yates [05]: Egy újabb aljas dolog. Az ufós buli után, miután a várost ellepték a nácizombik, menj be a rendőrségre. Jobbra egy vörös hajú nyomozó, beszélj vele, ad egy mellékküldetést: öt pecsétgyűrűt kell begyűjtened a nácizombik megölésével (ha nem találsz elég áldozatot, menj az erdőbe, ott most ilyenek grasszálnak). Amennyiben megvan a zsákmány, a zsaru jutalmul a haverod lesz.

Bishop of Banff [06]: Miután legyőzöd Banff püspökét, megölheted, vagy megkímélheted az életét. Érdemes utóbbi mellett dönteni („Take dire pig balls"), mert csak így szerezhetsz egy újabb cimborát (ha kinyírod, kapsz egy fegyvert, de ezt megvásárolhatod a boltban is).

Ike [07]: A végjátékban, Kyle erődjében, a felső szinten verik a kicsit. Cup-A-Spell segítségével gyújtsd be a rakétát, és Ike a spanod lesz.

Big Gay Al [08]: Ez is aljas, úgyhogy mindenképp ments, mielőtt bemászol Mr. Slave-be (alias Furkó). Odabent rálelsz a koma telefonjára, ami feléled. Azonnal válaszolnod kell a hívásra (akció), különben ugrott az újabb haver.

Chinpokomon Corporation [09]: Meg kell találnod az összes csinpót (lásd a következő oldalon), a vállalat ezután a barátod lesz.

„ELDUGOTT" CIMBIK

A nyilvánvaló haverokon túl (vannak automatikusak, akiket egy-egy küldetést megoldva kapsz meg, illetve persze mindenkit szólíts le, akivel találkozol) akad pár koma, akiket nehezen lehet begyűjteni. Íme!

Az erdei kisállatok: Egy tucat – igen, 12! – kisbarát vár rád az erdőben, amire a nyomot egyébként Stan szobájában találod (nyolcadik évad, szezonzáró, megvolt?). A lényeg: a város szélén bárhol menj ki az erdőbe, majd haladj ebben a sorrendben képernyőről képernyőre: jobbra, fel, jobbra, le, jobbra. Ha jól csinálod, kijutsz a tisztásra az állatkákhoz, akiket megszólítva válaszd ki az „Accept the true lord" opciót, és tádám!

Az ovisok: Hat óvodás is a „galerid" része lesz, csak meg kell találnod őket. Először beszélj a kissráccal a játszótéren, a kosárpalánk mögött, ekkor elbújnak a kölykök. A lelőhelyeik: Mr. Slave házánál, a csatornában, a City Wok közelében, egy villanyoszlopnál, a farm kerítésének bal alsó sarkában, a tónál (sulitól balra, majd jobbra, és fel egy rejtett ösvényen), valamint a bankban. Utóbbi aljas: az ablaknál van egy pult (mellette szemetes, felette egy nagy tábla), e mögé bemehetsz, és itt a kiskoma.

Rákember [10]: A csatorna végében, a hozzáféréshez Nagasaki kell, tehát csak Kanada után éred el.

Damien [11]: A moziban, a hátsó sorban ül, fekete ruhában.

Douglas [12]: Az abortuszklinika melletti ház ablaka törött, lődd ki, odabent szonda, az ufós buli után felteleportálhatsz, és máris meglesz ez cimbora is.

Jézus [13] / Maxi atya [14]: Beszélj a pappal a városháza előtt, ezután a templomban a jobb oldali padsorok között megtalálod Jézust. Vissza az atyához, a beszélgetés után ismét templom, a jobb oldali hátsó ajtó melletti kapcsolóval oltsd le a villanyt, majd a két reflektort fordítsd az oltár felé, így kirajzolódik Jézus árnyképe, és beszélhetsz vele az oltár mögött.

Kevin Stoley [15]: Beszélj vele, majd irány a templom, a bejárattól jobbra, a fenyő mögött megtalálod az elveszett iPadjét, vidd vissza neki, és máris barátok lesztek.

Kelly Rutherford [16]: Tovább balra a házadtól, a South Park tábla után, egy padon. Csak akkor lesz barátod, ha legalább 20 cimbit gyűjtöttél össze.

Mr. Tweek [17] és Mrs. Tweek [18]: A Tweek kávézóban vásárolj apukától egy Ultra Speed Potiont.

Mrs. Marsh [19]: Tom Rhinoplasty, vegyél nála egy cuccot (nem átalakítást), pl. egy Beauty Maskot.

Leroy Mullens [20]: a News Office tetején. Az épület kulcsa a postán van, a fiókokban, ezután bent, gnómformában mássz be a szellőzőbe (itt egy poki is), és nyomd a felfelé irányt.

Lola [21]: Posta, 40 barát után.

Polly Prissypants [22]: Cartman szobájában, az ágyon – csak akkor cimbizhetsz vele össze, ha Cartman már a barátod.

Romper Stomper [23]: rendőrségi fogda, a kulcs az emeleten, az öltöző egyik szekrényében (bal oldalon, a szellőzőn mászhatsz be)

Santa [24]: A mikulás a rendőrség tetején hackeli az adatbázist. Az ufózás után érheted e szondával, a balkonról (emelet, balra öltözők, és ki)

A CHINPOKOMON-SEREG

A játék során 30 chinpokomont gyűjthetsz össze, melyekért nemcsak achievement jár, de ha összeszeded mindegyiket, egy plusz barátra is szert teszel. A játékfigurák megkeresése önmagában is jó móka, ám ha valamelyiket nem leled, az alábbi lista segítségedre lesz; a felsorolás a Collectables/Chinpokomon lap sorrendjét követi, azaz a 6x5-ös mátrixot, fentről lefelé és balról jobbra, így könnyen kikeresheted a hiányzó állatkát. Figyelem! Vannak olyanok, melyek begyűjtésére csak egyetlen alkalom kínálkozik, így ha ezeket elmulasztod, csak egy korábbi mentés visszatöltése segít. E darabokat a listában kiemeltem.

01. Chu-Chu Nezumi: Butters háza mellett, a fán, le kell lőnöd.

02. Furrykat: Kyle házától balra, egy fahalom mögött a hóban (nehéz észrevenni!)

03. Lambtron: A Tower of Peace első szintjén, egy kalitkában, le kell lőnöd (a bejutáshoz el kell vállalnod a City Wokban felvehető küldetést).

04. Monkay: Butters szobájában.

05. Pengin: Cartman garázsában, a kulcs a házban.

06. Shoe: Clyde várában, a szondával teleportálj a torony tetejére. **Csak a „Beat Up Clyde!" küldetés során vehető fel!**

07. Accountafish: A South Park Courier irodájában; a kulcsot a postán találod, az egyik fiókban (News Office Key). A pokomon a szellőzőben van, gnóm alakban gyűjtheted be.

08. Vamporko: A Community Center mellett, a kosárpályán, szondával juthatsz be.

09. FetuSwami: Az abortuszklinikán, az ottani küldetés során, a géppuska mellett. **Csak ekkor szedhető össze, és könnyű elmenni mellette!** (Lődd ki a katona kezében lévő gránátot, és gnómként menj át a testén)

10. Gerbitoad: Kula bá háza mellett, a csatornában.

11. Gunrilla: A CIA-bázis konferenciatermében, balra, a szekrény tetején, le kell lőnöd. **Csak a „PTA Problems" küldetés alatt szedhető fel, és nehéz észrevenni!**

12. Gophermon: A Community Center férfimosdójában (miután Randytől megtanultad a spéci támadást, menj vissza, és nyisd ki az utolsó vécéajtót).

13. Sna-Kat: A városháza (Town Hall) előtt, a fán, le kell lőnöd.

14. Mouse-Tik: A csajok főhadiszállásán (a főküldetés során jutsz be ide, Kanada után).

15. Poodlesaurus Rex: A suliban, a Cafeteria előtti folyosószakasz mennyezeti szellőzőjében, **az első látogatás alkalmával**; lődd ki a rácsot.

16. Roostor: Butters szobájában találsz egy „Chaos Lair" kulcsot, ami a U-Stor-It 233-as raktárát nyitja, a chinpokomon hátul, a szellőzőcsatorna tetején van, le kell lőnöd.

17. Donkeytron: A suli konyhájában, a sütőben (a második itteni küldetéskor jutsz be ide); nyisd meg a gázt, majd robbantsd be „mágiával".

18. Stegmata: Kyle garázsában, a kulcs a szülők szobájában van.

19. Fat-Dactyl: A mozi előtt, a jegypénztár tetején, le kell lőnöd.

20. Farasnar: U-Stor-It, Mr. Mackey raktárában. Beszélned kell vele a Community Centerben, kapsz tőle egy küldetést, plusz a depó kulcsát.

21. Pterdaken: **Az „Attack the school" küldetés során tudod begyűjteni**, a második emeleti öltözőszekrények egyikéből (a focis molinó alatt), lelövés után.

22. Biebersaurus: A csatornák végében, a rákember mellett (csak Kanada után szedhető fel, Nagasaki kell az eléréséhez).

23. Brocorri: A Tower of Peace előtt van, lefagyasztva. Ha megtanultad az altesti mágiát, már egyszerű a begyűjtése...

24. Velocirapstar: Token házának ablakában, le kell lőnöd.

25. Flowerpotamus: Skeeter kocsmájában, a hátsó falon lévő polcon (nincs épp szem előtt).

26. Beetlebot: Az ufón, a végső bossharc előtt, a monitorfalon ül, le kell lőnöd. **Csak ekkor szedhető fel, és nehéz észrevenni!**

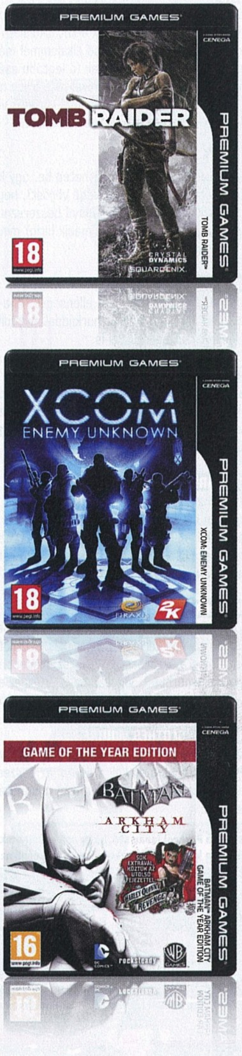
27. Cosmonewt: A sulitól balra lévő Stark-tóba zuhant ufóban. Szondával juthatsz be.

28. Ratroid: Jimmy házának padlásán, a bárdos küldetés során vagy utána gyűjtheted be.

29. Rabbitech: A rendőrőrsön, a bizonyítékszobában (emelet, jobbra).

30. Terribovine: A Tweek Bross. Coffee előtti pad alatt. Csak gnómként szedheted fel.

A KÖZELMÚLT LEGNAGYOBB CÍMEI...



A LEGJOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK EXKLUZÍV SOROZATA

CENEGA

PREMIUM GAMES

ACHIEVEMENTEK

A játékban összesen ötven achievement található meg, amelyek között vannak egyértelmű, és vannak kevésbé kézenfekvő, sőt rejtett „öcsik" is. Induljon a vadászat!

GINGIVITIS

A sulit védő vörösöknek (hall monitors) háromszor meg kell harapniuk téged. Ezt csak a két iskolalátogatás során abszolválhatod; az első alkalommal még ritka, hogy a srácok ezzel támadnak (a legtöbb esélyed az első koma esetében van, mivel nála nincs még fegyver), a második körben, a nácizombi vörösök viszont már gyakrabban alkalmazzák a támadást.

DAY WALKER

Csak az első sulis akció során gyűjtheted be: úgy kell lenyomnod a főbosst (az ebédlőt védő vöröst), hogy szeplőket (Freckles) viselsz. Ezt könnyű beszerezni, ugyanis a telefonnál lévő srác (harmadik hirig) mindig dob ilyet (Ginger Freckles).

MADE THIS FOR YOU

Egyszer dobj egy shit nuggetet az ellenségre. A leírástól eltérően nemcsak a saját hurkáddal működik, hanem a lootból felszedhetőkkel is.

ARE WE COOL?

Találd meg Jézust (Maxi atya mellékküldetése, lásd a Barátok szekcióban) zsidó karakterrel játszva. Ez új karaktert indítva sem nehéz, hiszen a Kupa Keep tutorial után máris teljesítheted.

FOR THE HOARDER

Nem szabad eladnod semmit. A főboss legyőzése után megkapod az acsit, így az „eladós" öcsiket is teljesítheted, sőt az összes cucc megvásárlásához / megszerzéséhez kötődőket is (lásd a következő kettőt), ha ezután állsz neki a vásárlásnak.

JUNK PEDDLER

El kell adnod 300 „Junk" cuccot. Soknak tűnik? Nem az! Ha minden utadba kerülő ládát, táskát, szütyőt kipakolsz, és még a házakban is szétútsz mindent, úszni fogsz a szemétben... Vigyázz, ez is érinti az előző acsit, szóval csak annak megszerzése után boltolj!

FULL ARSENAL / CLOTHES WHORE

Bár a cikkben már volt szó róla, de itt is kiemelem, hogy ezen két acsihoz meg kell szerezni az összes fegyvert és ruhát, ám a begyűjtés után nyugodtan eladhatod őket.

Eleve már az igen vicces, hogy átoperáltathatod magad a legendásan tehetséges színész és előadóművész David Hasselhoffá, de a hab az a tortán, hogy egy külön achievement is megnyitható, ha ilyen formában győzöd le a főellenfelet.

TRUTH TO POWER

Ez az egyik legtrükkösebb acsi. Négy fő tisztségviselőt kell megszellentened: a polgármester asszonyt és Maxi atyát (előbbi a városházán, utóbbi az előtte lévő padon ül), Principal Victoriát (a közösségi központ vezetője, a darkos küldetés során éred el), és Montreal miniszterét. Utóbbi a húzós, hiszen csak egy alkalmad van rá: amikor a főküldetés során, Kanadában bemész a barlangba kiszabadítani őt, előbb pukizd le, és csak utána szólítsd meg. Ha nem így teszel, buktad a dolgot...

IRRITABLE BOWELS / PULLING MUD

Előbbihez be kell csinálnod egy bossharc alatt, utóbbihoz három csata során. A baleset akkor következik be, ha túltöltöd a manát. Érdemes harc előtt betolni egy nagy manaitalt, így a hirig során elég rátölteni egyet, és meg is vagyunk.

DOG WHISTLE

Gnóm formában pukizz le egy kutyafélét. Az erdőben grasszáló farkasokon is működik (ők a végigjátszás után visszatérnek ide), sőt elvileg a legyőzött állatokon is.

DRAGON WRATH

Három ellenfelet kell egyetlen szellentéssel kiütnöd csatán kívül. Erre a legjobb lehetőség a Giggling Donkey padlásán van, a főküldetés során. Amint felértél, hátul van egy törött láda, amit szétverve egy gördeszka leesik, rámpát képezve. Előtted egy ép lámpa, illetve ez mögött egy másik, már törött, a közelében két egér. Válts át Cup-A-Spellre, várd meg, míg a sárga csuhás elf a lámpa/egerek mellé lép, ekkor lődd el a szelet, és ha jól csináltad (előtte ments!), mindhárom ellenfél kipurcan, és tiéd a hőn áhított achievement.

JUST SAYING HI

Szellents le minden társadat (Butters, Kenny, Stan, Jimmy, Kyle, Cartman) a játékban. Értelemszerűen csak a fő küldetéssor második harmadában teljesíthető, amikor már az utolsó két koma is elérhető.

RE-BUTTAL

Nehéz ügy: öt „Channeling" támadást kell meggátolnod szellentéssel. Erre a legjobb kínálkozó lehetőség a második nap éjszakáján van, az alsógatya-gnómok ellen, ezek ugyanis folyamatosan tolják ezt. Az első harc során (amikor még nagy vagy) töltsd fel a manádat (persze még lefekvés előtt vásárolj össze egy halom manát), és amikor már kicsiként a második banzáj során egy gnóm elkezdi a műsort, válaszd ki a mágiát (a Dragonshout elég), és lődd meg a kispöcst. Aztán próbálj meg életben maradni, közben töltögesd vissza a manádat, és így tovább. Nem iy olyan egyszerű...

HEISENBERG

A Tweekers-féle küldetés során a meth-laborosokat Evil Cartman Goatee szakállt és Bald Cap hajviseletet magadra öltve kell lenyomnod. Előbbit Cartman házában, a bejárati ajtó / kanapé melletti éjjeliszekrényben találod, utóbbit a rendőrségen, a fogdában. Itt előbb menj fel az emeletre, bal oldalon mássz be a szellőzőben az öltözőbe, pakold ki a szekrényeket, az egyikben ott a zárkakulcs, ezzel kiengedheted Romper Stompert (+1 cimbi), és a mellette lévő sporttáskában ott a frizura.

STAY DOWN / CANADIAN HANDSHAKE / ANIMAL CRUELTY

Tíz alkalommal szellents le egy-egy kiütött ellenfelet csata után. / Szellents le 100 embert. / Szellents le 25 állatot. Szóval toljad a sárkányüvöltést, amikor csak tudod...

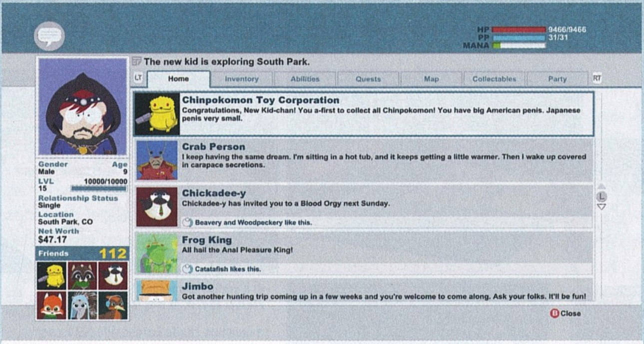
AVENGER

Győzz le három ellenfelet egyetlen csatában úgy, hogy a társad ki van ütve. Érdemes még a játék elején letudni, és ha a következő acsira hajtasz, ezt inkább egy külön mentésben szerezd meg.

NO CHILD LEFT BEHIND

Úgy teljesítetted a játékot, hogy a társad nem maradt kiütve egyetlen csata végén sem. Figyelem! Fontos a megfogalmazás: a csaták során kiüthetik, csak úgy nem fejeződhet be a harc, hogy ő is fekve marad. Szóval folyamatosan éleszd fel, ha elhasal, és gyógyítsd is a balesetek elkerülése végett.

Nem is a South Parkról lenne szó, ha az achievementek egy része nem arról szólna, hogy mindenféle szituációkban szellentsd le a különböző karaktereket. Nem csak az ellenfeleket, de akár az ártatlan járókelőket és állatokat is...



A Chinpokomonok összegyűjtése nem egyszerű feladat, de ha sikerrel jársz, akkor nem csak egy achievementet kapsz, de még a játékok gyártója is a barátoddá válik – ami ugye elengedhetetlen egy másik acsi megszerzéséhez.

DADDY ISSUES
Apád a haverod lett – ám őt csak akkor tudod befűzni, ha már szereztél 50 cimbit. Utána szólítsd meg, és tiéd az acsi.

FRIENDS IN STRANGE PLACES
Haverkodj össze a gnómokkal és a ráknépséggel. Előbbihez teljesíteni kell a gatyagyűjtő küldetést (Cartman, Kevin, Kyle és Stan szobája, valamint Stan szüleinek hálója – ez trükkös, ugyanis ez az egyetlen ház, ahol nem két, hanem három lakószoba van, a háló a képernyő felőli oldalon van, és csak egy fénysáv jelzi), utóbbihoz a csatorna végén (Kanada után) Nagasakival szét kell robbantani az akadályt, és dumálni a rákemberrel.

YOU BASTARDS!
Hagyd Kennyt meghalni a csatában tíz alkalommal. A legjobb, ha a végigjátszás után az erdőben nekiesel Kennyvel az oldaladon a farkasoknak. Ha a Furry Friends vagy Unicorn Stampede képességét használod, és nem csinálsz semmit, kipurcan, de pár kör után visszatér, így hamar meglesz az acsi.

PARKEOLOGIST
Ki kell nyitnod minden garázst. Összesen 14 van, a térképen láthatod őket. Négyet zárva találsz (Cartman, Butter, Kyle és Jimmy), de mindegyik kulcsát megtalálod a kapcsolódó házban, amint a fő küldetés során bejutsz oda.

SHUTOUT
Egy csata alatt ki kell védened az összes ellenséges támadást (a védés ugye annyi, hogy attak során abban a pillanatban, amikor megjelenik a fehér kör a karaktered alatt, megnyomod a blokkolás gombot). Nem nehéz, hiszen az ellenség akcióját leredukálhatod akár egy ellentámadásra is...

TITKOS ACHIEVEMENTEK

ACCEPTANCE
Rögtön a játék elején, amikor Cartman megkérdi, hogy hívnak, és a neved beírása után rákérdez, hogy tényleg Douchebag akarsz-e lenni, nyomj kétszer „Yes"-t.

PERVERTED
Amikor gnómként kijutsz a szülők hálószobájába a konnektoron át, látod a sötétben, ahogy az ősök a szerelem oltárán áldoznak. Ne mozdulj, csak nézd a műsort, és egy perc után megkapod az acsit...

TOO FAR
Az abortuszklinikán szellents rá egy legyőzött nácizombi embrióra...

KKK HERO / ELVEN HERO
Győzd le Kyle-t / Cartmant. A darkosok beszervezése után el kell döntened, melyik oldalhoz állsz (ez még nem számít, bármelyiket választhatod), majd a sulis harc végén valamelyik vezért megütni és legyőzni, ekkor kapod meg a megfelelő acsit. Ha a nagy harc előtt mentesz egyet, akkor egy visszatöltéssel mindkét plecsnit simán begyűjtheted.

INSIDE JOKE
Hajtsd végre Mr. Slave küldetését (rögtön a játék elején megteheted, csak beszélj vele (játszótértől jobbra lévő ház), a postán vedd fel a csomagját (hátul ugrál), és vidd vissza neki, ekkor a cimbid lesz. Ezután Kyle erődjében, Mr. Slave végbelében az első eléd kerülő ellenségnél idézd meg őt, és örülj Mr. Furkónak Mr. Furkóban...

FACE HOFF / TWO GIRLS, ONE STICK / OUTPATIENT
- Győzd le Kennyt David Hasselhoffként; ehhez Tom klinikáján (Tom's Rhinopasty) be kell fizetned a 175 dolláros nagyműtétre (Select procedure / The Hasselhoff).
- Győzd le Kennyt a csajos maskarában. Ugyebár ez az, amit a lányoknál kellett összeállítani magadnak, hogy bejuss az abortuszklinikára. Fontos, hogy mind a négy elem rajtad legyen, tehát a ruha (Body / Makeover Outfit), a kiegészítő (Hands / Makeover Accessories) a paróka (Hair / Makeover Wig), és a smink (Makeup / Makeover Makeup).
- Győzd le Kennyt Dire AIDS-ben szenvedve. Ez nem nehéz, csak Kanadában hagyd, hogy megharapjon egy dire wolf. (Csak a montreali klinikán lehet kikezelni, tehát a sima gyógyital nem mulasztja el.)

Azért írtam egybe ezt a három acsit, mert meg lehet őket egyszerre szerezni. Szóval mielőtt elkezdődne a vérbál Kennyvel, operáltasd át magad, szerezd be az AIDS-t, és öltözz át csajnak (erre a végső lehetőség az utolsó árusnál van). Nem egyszerű, de szép jutalom!

NONCONFORMIST
Oké, ez automatikus, de olyan szép, önmagára visszautaló poén, hogy úgy éreztem, helyet kell adnunk neki. Elég csak a leírást beidézni: „Összehaverkodtál a darkosokkal, mint mindenki más, aki játszott ezzel a játékkal."

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/south-park-tsot

...ÉS A KLASSZIKUSOK A MÁR JÓL MEGSZOKOTT, IGÉNYES KÜLSŐVEL ÉS EXTRA TARTALMAKKAL* VÁRNAK!

További címek honlapunkon és a boltokban.
www.cenega.hu

A LEGJOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK EXKLUZÍV SOROZATA

CENEGA

*A sorozat egyes címeinél.

PREMIUM GAMES

NBA 2K14

[ÍRTA MO] Miközben az észak-amerikai profi kosárlabdaligában javában megkezdődtek a rájátszás mérkőzései, addig a telefonokon és táblagépeken csak most kezdődik a szezon. Ha nem is csont nélkül, de a 2K Games ismét betalált.

A grafika nem fejlődött sokat a legutóbbi részhez képest, de még így sem vészes a dolog

Kétségtelen, hogy jelen pillanatban a 2K Games kosárlabdajátéka a király, bármilyen platform is kerüljék szóba, ám ez azért még nem lehetne ok arra, hogy ne erőltessék meg magukat a fejlesztőcsapat tagjai egy-egy új kiadásnál. Márpedig az NBA 2K14 nagygépes testvéreinél ez történt, ám a mobilos verziónál azért ennyire nem szembetűnő a hanyagság. Természetesen a grafika, a hangok és a mozgásanimációk nem sokat változtak a tavalyi kiadáshoz képest, bár némi óvatos polírozás mindegyiken észrevehető, és a játék irányítása is maradt a régi: a bal alsó sarokban megjelenő virtuális D-paddal mozgatjuk a játékosokat, a jobb oldali gombokkal pedig minden mást intézünk a zsákolástól kezdve egészen a dobásblokkolásig. (Az egyujjas „könnyített" irányítást inkább csak amolyan érdekességként említem meg, igazán élvezetes kosárlabdát nem lehet vele produkálni.) Ami viszont a tartalmat illeti, itt már több újdonsággal is találkozhatunk. A legszembetűnőbb természetesen az lesz, hogy a játék arcának megnyert Miami Heat sztárra, LeBron Jamesre épül a karriermód. Ráadásul a Path to Greatness játékmód rögvest két formában is játszható: a Heat Dynastyben a derék LeBron a Miami kötelékében szórja a kosarakat egészen 2020-ig, míg a Fantastic Journey-ben eligazolásának fiktív történetét követhetjük nyomon. E játékmódokban csak Jamest irányítjuk a parketten, és minden egyes előttünk álló meccsen plusz feladatok teljesítésével (szórj 20 pont felett, szerezz 10-nél több lepattanót stb.) öregbíthetjük amúgy is legendás hírnevünket, és gyarapíthatjuk a megszerezhető csillagaink számát. Természetesen Quick Game-et vagy többszezonos bajnokságot ezúttal is nyomhatunk a harminc rendelkezése álló NBA csapat bármelyikével, illetőleg a Mulitplayer opció alatt bluetooth kapcsolaton keresztül a cimborákkal együtt/ellen dobálhatjuk a hárompontosokat. Ezeket mind összeadva igencsak tetemes labdapattogtatás vár ránk, az apróbb hibákat, a néhol kopottas grafikát, az elhasznált hangokat és az innovatív újdonságok hiányát pedig elfeledteti a játék remek hangulata, amiben a sorozat mindig is erős volt.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
2K Games

MŰFAJ
sportjáték

ÁR
660 Ft

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

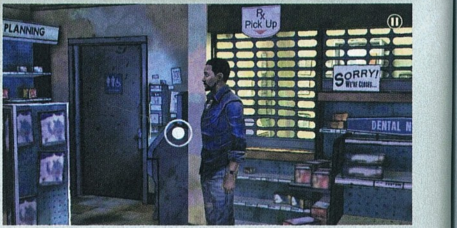
85%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

THE WALKING DEAD: SEASON ONE

[ÍRTA MO] Ha mindig is kíváncsi voltál, hogy miként élnéd a mindennapjaidat a zombiapokalipszis idején, akkor a Telltale Games remekművével most választ kaphatsz rá.



A kaliforniai Telltale Games szakajtónyi díjat bezsebelő játéka szinte az összes létező játékplatformra becsoszogott már, és most végre a Google operációs rendszerével futó eszközökön is részesei lehetünk az izgalmas, feszült és drámai erejű kalandnak. A főszereplő Lee Everettet irányítva kell boldogulnunk a járkálók által ellepett világban, miután kiszabadulunk a felborult rendőrautóból, amivel éppen börtönbe szállították volna hősünket. Kisvártatva mellénk szegődik egy kislány, Clementine, és kezdetét veszi a túlélésért folytatott harc, melyben döntéseink játsszák a főszerepet. A The Walking Dead: Season One ugyanis nem egy akciójáték, nem kell folyamatosan zombikoponyákat bezúznunk (persze erre is lesz lehetőségünk bőven), hanem sokkal inkább olyan, mint egy interaktív film, amiben adott pontokon a döntéseinkkel befolyásolhatjuk a történéseket. Ki mellé állunk egy vitában, hazudunk-e egy adott szituációban, vagy inkább őszintén válaszolunk egy nekünk szegezett kérdésre, megmentünk egy szereplőt, vagy a sorsára hagyjuk a zombik martalékául... Ezek a választások mind rajtunk múlnak (néha csupán pillanatok állnak a rendelkezésünkre, hogy meghozzuk őket), és a cselekmény későbbi szakaszaiban bizony vállalnunk kell a felelősséget a szavainkért és a tetteinkért egyaránt. Olyannyira, hogy már az első (ingyenes) epizódban meghozott döntéseink befolyásolják a cselekmény későbbi alakulását az azt követő további (fizetős) négy részben, ami igencsak jótékony hatással van a játékidőre, lévén újrajátszás nélkül is körülbelül 15 óra kaland vár ránk, ha a teljes szezont végigtoljuk. Márpedig miért ne tolnánk, hiszen a fantasztikus atmoszféra mellé kiváló történetvezetés, aprólékosan kidolgozott karakterek, QTE akcióval és szinte szerepjáték mélységű és minőségű dialógusokkal felvértezett point and click játékmenet társul, mindez pedig cel-shading technológiával készült, képregényszerű grafikával és kimagasló hang- és szinkronmunkával tálalva, ami csak tovább fokozza az élményt. Egyedül talán az irányítás hagy némi kívánnivalót maga után, Lee ugyanis nem mindig reagál pontosan az érintőképernyőn végzett ujjmozdulatainkra, ami főként akkor kellemetlen, mikor épp „csak" az életünk múlik rajta. Egyébiránt igazi mestermunkával van dolgunk, minden tekintetben.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

ÁR
ingyenes első epizód (Season Pass 3384 Ft)

GRAFIKA: **90%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

97%

SZAKRÁLIS GEOMETRIA

MONUMENT VALLEY

[IRTA MIDNITE] **A Monument Valley olyan, akár M.C. Escher rajzai a megépíthetetlen alakzatokról: lebilincselő látványt nyújt, a valóságban soha nem létezhetne, megpróbálni értelmezni pedig felelőtlenség, hisz ereje épp az abszurd hangulatában rejlik.**

A videojáték hálás platform a modern művészek számára. Nemcsak széles közönséghez jut el, de olyan interaktív, újraélhető élményt tud nyújtani, amire egy statikus tárgy vagy röpke előadás képtelen. Ráadásul a Monument Valley (készítői szerint) egy új művészeti kategóriát teremt magának: a vizuális zenét. És ha belegondolok, az élményt valóban egy olyan, fülbemászó dalhoz hasonlíthatjuk, melynek ritmusa és érzelmi mélysége többet számít, mint rímek nélküli szövegének szavai.

IDA HERCEGNŐ TÖRTÉNETE

Az Emlékművek Völgyén néma hercegnő utazik át a magány melódiájának hangjaira. Célja a megbocsátás elnyerése egy örökké változatlan, mégsem néptelen útvonal végén, melyben csak a táj folyékonyan formálódó építészete akadályozza... és persze a kellemetlen varjúemberek, akik Ida hercegnő lépteit figyelik fekete szemükkel. Károgva korzóznak fel és alá a néha plafonná, néha falakká váló lépcsősorokon, a forrástalan vízesések és önmagukba nyíló boltívek festményszerű, fejfájdítóan lehetetlen labirintusában. Hova vezetnek az összecsomózott folyosók? Minden pálya egy-egy pasztell remekmű, mely meghökkentő szépségével helyet nyerhetne bármely kiállítóterem falán – közben pedig Ida minden mozdulata bizarr geometriai képtelenség, ami egy szótlan történet dallamát folytatja összesen tíz pályán át.

A LEHETETLEN FORMÁI

Hogy megértsd a völgy megépíthetetlen, csodás architektúráját, csapd fel a Google képkeresőjét a Penrose-háromszögnél. Ez egy minden egyes oldalán mindkét másikkal azonos felületet alkotó, szürreális alakzat, mely két dimenzióban ugyan lerajzolható, ám 3D-ben sosem létezhet. Ilyen álombéli alkotásokat hívnak életre a völgy épületei, minden pályán újabb, ésszel felfoghatatlan formákkal építve tovább a végtelen semmiben lebegő, szakrális geometriának hódoló világ képzetét.

Amint ráérzel a természetellenes építmények logikájára, a pályákon való továbbjutás megoldandó feladat helyett vizuális csodatétellé válik. A semmiben lógó folyosók, gravitációt nem ismerő tornyok, harmonikaszerűen széthajtható épületek a kezed alatt origamifigurákká válnak, melyek egy valóságtól lehető legtávolabb álló fizikai szabályrendszernek engedelmeskednek. Kapcsolók forgatják meg bármely irányba a lépcsősorokat (melyeken akár fejjel lefelé is ugyanúgy közlekedhetsz), varjúemberek sétálnak a falon, egy ékszerdoboz fedeléhez hasonló háztető alatt pedig mindig más szobát találsz, attól függően, melyik irányból nyitottad fel. Az igazi ámulat viszont az, mikor ráébredsz, hogy itt minden olyanná válik, amilyennek éppen látod... Vagyis a nézőpontod alkotja a valóságot, így ha az egyik szögből úgy tűnik, mintha két (egymástól távoli) lépcsősor összeérne, akkor Ida ott valóban át is tud menni. Az érzékelés csalóka mivolta itt a kezedre játszik – az egyetlen kérdés csak az, mennyire tudja agyad befogadni ezt a lehetetlen geometriát. Elsőre valószínűleg sehogy. Aztán meglepően gyorsan alkalmazkodsz ahhoz, ahogy a lehetséges dolgok tárháza és a vizuális illúziók álomvilága hirtelen félelmetes szimmetriát alkot... és a varázslatok völgye megtalálja a helyét elméd egy valóságon túli dimenziójában.

Ha nem veted meg az abszurditást és a művészetet, akkor ennek a különleges játéknak mindenképpen adj egy esélyt!

Soha ne a képek értelmét keresd, hanem az utat, melyet követve elérheted a célodat!

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ
ustwo™

FEJLESZTŐ
ustwo™

MŰFAJ
logikai

ÁR
3,59 euró

ÉRTÉKELÉS

Háttérzenéje, látványvilága és különleges mechanikája együtt egy összecsiszolt, meghitt és maradandó művészeti alkotást kelt életre.

GRAFIKA:	**99%**
HANG:	**95%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Minden egyes képkockája méltó arra, hogy kinyomtassuk és falra függesszük. A legszebb, legkülönlegesebb játék, amit eddig mobilra bárki alkotott.

KONTRA

Maximum kétórányi játékidőt nyújt, a puzzle-elemek kevés kihívást jelentenek, csak élményorientált játékosoknak ajánlott.

90%

EMLÉKEKBŐL ÉPÍTETT TÁJ

A megoldás mechanikája minden egyes pályával komplexebbé válik, a fehér hercegnő pedig újabb szereplőkkel fut össze az egymástól tökéletesen különböző, saját képtelen világokat alkotó helyszíneken. A művészi koncepció része, hogy a játék se nem hosszú (egy délután bőven elég hozzá), se nem nehéz (bárki képes elakadás nélkül végighaladni rajta), így a hangsúly teljes egészében a festményszerű tájakon, a szívbemarkoló zenei aláfestésen marad. Maga a sztori halvány sugallat csupán, egy ismerős elemekkel operáló, de összefüggéstelen álom, ami konkrétumok helyett benyomásokat hagy hátra – a lehetetlen feletti ámulat, a csendes béke és a szemet gyönyörködtető látképek idilljének hangulatát. Minimalista eszközei ellenére Ida rövid történetén keresztül megéljük a kezdeti zavarodottság érzését, a végső katarzist, közte pedig az egyetlen olyan dolog elvesztését, aminek szerepe sosem volt kétséges a képtelenségek völgyében.

M.C. ESCHER ÖRÖKSÉGE

Bár a játék egyelőre csak iOS-en elérhető, az Ustwo elmondása szerint androidra és konzolokra is szeretnék kihozni, sőt, a folytatás sem kizárt. Ez a tíz röpke pálya (melyek a hangulathoz illő módon mind elférnek egy négyoldalú kockán) viszont igazán megéri az árát. Két fontos előfeltételt tegyél, mielőtt belevágsz Ida szimbolikus utazásába: vonulj el, nehogy bárki megzavarhasson, illetve vedd elő a legjobb fülhallgatódat. Az emlékművek völgyének csodálatos geometriája zavartalan és teljes figyelmet érdemel.

[ÍRTA **JOHNBART**] **FÉL ÉVVEL AZ ŐSZI START UTÁN A WARFACE MÉG MINDIG FESZES VIGYÁZZBAN ÁLL A FREE-TO-PLAY SORFALBAN, ÉPP IDEJE HÁT EGY RÖGTÖNZÖTT SZEMLÉNEK, HOGY MEGNÉZZÜK, HOGY VISELTE A CRYTEK FREEMIUM SHOOTERE AZ ÉLES BEVETÉST. ÉRDEMES VÉGRE BEÁLLNI A JÓÁRAS(NAK TŰNŐ) HÁBORÚBA? LENTEBB KIDERÜL...**

ADATOK

KIADÓ
Crytek

FEJLESZTŐ
Crytek Kiev

MEGJELENÉS ÉVE
2013

MŰFAJ
FPS

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy korábban már letesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy a választott programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok, esetleg évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

A fenti kérdés már csak azért is ildomos, mivel a Warface immár majd 25 millió regisztrált játékossal büszkélkedhet (más kérdés persze, hogy közülük mennyi is kap aktívan fejest az online harctereken), a Cryteknek így összejött a free-to-play kategória elleni PC-s blitzkrieg (és ha ez nem lenne elég, a cikk írásakor már az Xbox 360 is a CryEngine-féle csatakiáltástól zajos). A Warface tehát virul, mint baka a napalmban, ami a tavaly őszi start tükrében számomra nagy meglepetés – biztos voltam ugyanis benne, hogy a Crytek rögeszméjévé vált, ámde alapjaiban elbaltázott böngészős integráció előbb-utóbb sírba küldi az egész játékot. Nos, szerencsére tévedtem, a csapat ugyanis nem erőltette, ami nem megy, ez végül egy lényegesen polírozottabb, a tavalyi starthoz képest tartalmasabb, bár zavaró hibáktól és játékelemektől még most sem mentes online shooterhez vezetett.

Számos ponton fejlődött a megjelenéskor tapasztalt állapotához képest, de még mindig akadnak problémás elemei.

GFACE, HÁTRA ARC!

Kezdjük is a legfontosabb változással: végre búcsút inthetünk a GFACE-nek! Bár a Crytek gamer közösségi borzadálya továbbra is él (csatázni csak az ott regisztrált fiókkal tudunk, és a mikrotranzakciós műveletekhez szükséges hadiadót is ezen keresztül emeli le a számlánkról a játék), annak szerepe jelentősen csökkent. A Warface végre telepíthető launchert kapott, amellyel tetszőleges helyre installálhatjuk a klienst, és rögtön teljes képernyőn, a GFACE-t teljesen kikerülve indíthatjuk a programot. A kényelemmel tehát nincs gond, szóval aki a nyögvenyelős böngészős körítés miatt hanyagolta eddig a játékot, ismét visszajöhet akciózni!

ESZKALÁCIÓ

Önmagában persze egy (a játékosok 95%-a által követelt) változtatásért még nem jár taps és díszsortűz, főleg egy free-to-play online akciójáték esetén: legalább ilyen fontos a tartalom frissen tartása is. Bár az előző számban újravizsgált Warframe-hez képest a Warface ilyen téren szerényebb eredményekkel büszkélkedhet (ebben a Digital Extremes úgy tűnik, egyelőre verhetetlen), azért a Crytek is hozta a kötelezőt: mind a versus, mind a co-op vonulat kicombosodott október óta.

Ami a PvP-t illeti: befutott egy új játékmód (a CTF-nek megfelelő Capture, ahol stílszerűen robbanófejekért megy a harc), és új pályákat kapott a többi módozat is, szóval végre nem találkozunk zavaróan sűrűn ugyanazon arénával. Szeretetből és harctérből viszont több jutott a kooperatív szegmensnek, ott ugyanis jobban érezni a bővülést: egyrészt a közel-keleti és dél-amerikai környezet mellé végre megérkezett a (kínai és orosz változatból már régi ismerős) balkáni és kínai pályacsomag, másrészt egy teljesen új, Tower Raid néven futó módot is kapunk. A 20 egyre nehezedő támadóhullámot felvonultató küldetés enyhén szólva is vérizzasztó, cserébe viszont brutálisan jól fizet: raklapnyi zsold, XP és egy garantált (fegyvereket, pénzt vagy épp PvE újraéledési pontokat adó) random láda üti markunkat

HOVA TŰNTEK A LÁNYOK?

A Warface európai és észak-amerikai változata az orosz verzióhoz hasonlóan kétféle karaktermodellel startolt: a marcona férfiak mellett minden kaszt kapott egy topmodell alkatú katonanőt is (akik egyébként a free-to-play konkurencia, vagy épp az új Metal Gear Solid nevetségesen alulöltözött női orvlövészéhez képest azért visszafogottra sikerültek). Bár a lányok az oroszoknál kifejezetten pozitív visszhang mellett startoltak el, a nyugati gamersajtó egy emberként hördült fel a szerintük szexista, a nőket lealacsonyító karakterek miatt. A visszhang hatására a Crytek meg is hátrált, az észak-amerikai, európai és török változatból így mostanra eltűntek a hölgyek – a pletykák szerint a közeljövőben valósabb harctéri öltözetű modellekre cserélik őket.

KARBANTARTÁS OKOSAN

Mint a cikkben említettem, a Warface-ben megvehető felszerelés zöme permanens, cserébe viszont állandóan javítani kell őket, ami a jobb cuccok esetén olykor horribilis összegeket jelent már akár egyetlen meccs után is. A kör utáni deficitet kétféleképp védhetjük ki: prémium boosterek vásárlásával (ami ugye számunkra a kevésbé kívánatos megoldás), vagy karakterünk okos felszerelésével. Versus meccsek esetén épp ezért tartogassuk a táposabb cuccokat a taktikusabb és népesebb meccsekre, illetve a klánháborúkra, ott ugyanis elkél a jobb felszerelés! A co-op esetén szintén hasonló a helyzet: az Initiation és Regular szintű bevetésekre bőven elég az alap fegyverzet (de a Skilled küldetésekhez is elegendők a „gyári" cuccok, ha jó a csapat), maradjanak hát talonban az értékesebb holmik, amíg neki nem álltok a Hardcore missziónak és a Tower Raidnek, ahol tényleg szükség van rájuk!

az öltönyös főellenfél lenyomása után (bár tapasztalataim szerint az elbukott rajtaütéseket is bőkezűen jutalmazza a játék, ha ledaráltunk 10-15 szintet). A bő javadalmazás miatt persze a módozat korlátozott is: a küldetés csak speciális zsetonokkal érhető el, melyekből minden nap kettőt kapunk, egyszerre pedig maximum hat darab lehet nálunk (elejét véve így a non-stop farmolásnak).

Végezetül nem maradt érintetlen a játékbeli bolt sem: az elmúlt hónapokban egy rakás új fegyver, gönc, illetve eldobható segédeszközök (gránátok, repeszaknák stb.) került a polcra, melyek javát továbbra is permanensen eszköztárunkba vághatjuk (bár ebben az esetben még mindig javítanunk kell őket, mivel állaguk minden meccs után romlik).

NEM FENÉKIG TEJFEL

A kijevi bázis tehát nem pihent, az online hadászat viszont a fentebb taglalt bővülés dacára sem zökkenőmentes, a játék ugyanis még az október óta lecsorgott számtalan frissítés ellenére sem szűkölködik problémás elemekben.

A legzavaróbb ezek közül talán az átalakított fejlődési fa: noha a fegyvereket, kiegészítőket és ruházatot továbbra is a meccsek után kapott vendor pointokból (VP) oldhatjuk ki (és mi választhatjuk ki, hogy a három kategóriából melyik véletlenszerűen kapott tárgyért gyűjtsük a pontokat), a fejlesztők a fegyvereket mostanra két csoportba, temporary és

permanent kategóriákba osztották. Utóbbiak állandóan ott vannak a játék boltjában, az előbbi csoportba esőket azonban 2-3 hetente újakra cserélik (amiket aztán ugyanennyi idő múlva megint leváltanak az előzőleg eltávolított flintákra). Bár a cél érthető (gondolom ezzel akarták változatosabbá tenni a combosabb mordályok kínálatát) az ötlet mégis inkább zavaró, mint hasznos, amennyiben ugyanis egy fegyver kikerül a boltból, akkor a kioldásához összegyűjtött VP is megy a levesbe addig, amíg meg nem jelenik ismét (azt meg mondanom sem kell, hogy remek érzés, amikor 90%-os unlock mellett hirtelen eltűnik egy hónapra a lőszerszám, amiért napokig güriztünk).

Nem ez viszont az egyetlen érdekes momentum a flintáknál, a javítási rendszert ugyanis szintén kissé aránytalannak érzem. Bár továbbra is üdvözlendő, hogy a speciális fegyvereket és felszerelést leszámítva a megvehető cuccokat nem időre béreljük, hanem permanensen az eszköztárba kerülnek, azok minden meccs után elhasználódnak, így folyamatosan javítanunk kell őket. Bár ez az alap (3-4000 játékbeli valutába fájó) cuccoknál még annyira nem gond, a 20-30.000 dolláros felszerelésnél már 3-4 százalékos sérülés esetén is hajmeresztőek az árak, többszörösei annak, amit egy közepes co-op vagy egy normál versus meccs

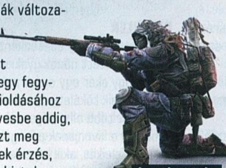
Látvány terén nem érheti szó a ház elejét, ami persze nem csoda, hiszen hiába ingyenes a program, azért mégiscsak egy Crytek játékról van szó.

után kapunk. Ez két dolgot jelenthet: vagy azt, hogy a legnehezebb kooperatív pályákat kivéve mindenhova az alap cuccainkkal megyünk, vagy hogy befizetünk a dupla XP-t, VP-t és pénzt adó prémium booster csomagokra, ahogy ugye a Crytek elképzelte...

Ráfér némi fércelés a netkódra is, a meccskereséssel és játékkal kapcsolatos hibák ugyanis még mindig elég gyakoriak. Meccsindítási problémák, sűrű lag vagy épp a meccsek közben beakadó fegyverváltás nehezíti a harcokat, amik ráadásul a nyílt béta kezdetéhez képest nem hogy ritkábban, hanem jóval gyakrabban jelentkeznek (ami már csak azért is idegesítő, mert a foltok naplófájljait elnézve úgy tűnik, a Crytek inkább az új megvehető flintákra, semmint e problémák megoldására fókuszál).

MI A HARCI HELYZET?

Bár a Warface-től továbbra sem szabad csodát várni, a tavaly őszi starthoz képest izmosabb szereplője lett a freemium szegmensnek. A launcheres kliens kényelmes, a grafika a free-to-play piacon belül kifejezetten kellemes, a kooperatív mód pedig izgalmas és kihívásokkal teli – kipróbálni már csak ez utóbbi miatt is érdemes a játékot, még ha a technikai problémák és az átlagos versus máskülönben nem is annyira ragadják meg az ólomosztásra vágyó játékosokat. Az irány jó, de várjuk a további javításokat – kipróbálni addig is csak óvatosan, a fenti problémák ismeretében tessék!



ÉRTÉKELÉS

A GFACE hiányában a Warface végre olyan, amilyennek a nyílt béta kezdetekor kellett volna lennie. Kár, hogy a szolid játékmenetet gyakori szerverhibák tarkítják.

PRO

Az új pályák és játékmódok kifejezetten jók, a co-op még mindig ütős, a GFACE hiányában pedig a kliens is sokkal kezesebb.

KONTRA

Zavaró fegyverrotáció, olykor hajmeresztő javítási költségek, gyakori szerverproblémák, teljesen átlagos versus mód.

77%

A Warface kooperatívban nyújtja a legnagyobb kihívást és szórakozást. Egy próbát megér!

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az első, 2013-as, minden részletre kiterjedő Warface tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/warface

DOTALAPOK

HARMADIK RÉSZ: HŐSÖK ÉS SZEREPKÖRÖK

[ÍRTA CHRIS] **Üdvözlünk minden DotA-rajongót rovatunk harmadik részében! Az oktatás ott folytatódik, ahol legutóbb abbahagytuk: a hősök elemzésével. Ezúttal bemutatjuk, hogy milyen szerepkörök várnak a játékosra hősválasztás után, és végre kiderül, hogy például kik azok a carryk!**

Mint azt már sokan tudjátok, a DotA 2 változatosságát a játékban elérhető hősök biztosítják, amelyekből jelenleg 107 található a játékban. Ez hatalmas szám. Sokakat valószínűleg gyorsan el is tántorítunk a játéktól azzal, ha eláruljuk, hogy mindegyik karakter minden képességét ismerni kell ahhoz, hogy jó játékos váljon belőlünk. Ha a meccsek során szembekerülünk egy olyan ellenféllel, akinek nem ismerjük a képességeit, ha nem tudjuk, hogy milyen trükkökkel lephet meg minket, akkor bizony hamar eldőlhet a mérkőzés sorsa. Van olyan hős, aki bármikor belebújhat a társai bőrébe, és onnan kipattanva ledarálhatja ellenfelét. Olyan is akad, aki minden akadályon keresztül átrohamozhat a pálya átellenes pontjára. Most akkor képzeljétek el, hogy mi történik, ha ez a két figura kombinálja erejét és képességét!

Hihetetlen, de a nagy számok ellenére a játékban nincs két egyforma hős, mindegyik különbözik a másiktól. Ennek ellenére azért akadnak olyan általános tulajdonságok, amelyek segítségével a karakterek különféle csoportokba sorolhatók. Egyes héroszok például képesek láthatatlanná válni, ezért velük az egyedül farmoló ellenfelekre kell lecsapni, vagy akadnak olyanok, akik gyógyítani tudják a társaikat. Ám nemcsak a képességek, hanem az alaptulajdonságok is befolyásolhatják a szerepköröket. Ha egy hős elsődleges tulajdonsága például az ügyesség, akkor valószínűleg nagyobb sebzést tud okozni, mint akinek legfőbb jellemzője a magas intelligencia. Azoknak, akiknek az ereje nagy, az életereje is magas lesz, és ez befolyásolja, hogy miképp játszunk velük. A hősök a felsorolt példák alapján sorolhatóak különféle szerepkörökbe, és ezekből jó pár akad, ezeket vesszük most sorra.

CARRY

A carry angolul cipelést jelent, amit azért ragasztottak rá erre a kategóriára, mert e hősök azok, akik a hátukon viszik a csapatot. Rajtuk múlik a meccs sikere, nekik kell (DotA-zsargonnal élve) „elfídelődni", azaz annyi killt összeszedni, amennyit csak tudnak, s ezzel sok-sok pénzt és tapasztalati pontot gyűjteni, az ellenfelek feje fölé nőni. Léteznek olyan carryk, akik a mérkőzések elején hatékonyak, illetve olyanok, akik csak később válnak igazán erőssé, és akkor már szinte megállíthatatlanná válnak (ilyen például Lycan vagy Doom). Arra nincs konkrét adat, hogy hány carry kell egy csapatba, de a személyes tapasztalatom az, hogy akkor leszünk sikeresek, ha maximum három ilyen szerepkörű társ van velünk. Sajnos publikus mérkőzéseken nem ritka, ha minden játékos carry akar lenni...

Példakarakterek: *Sniper, Phantom Assassin, Phantom Lancer, Faceless Void, Medusa, Terrorblade.*

DISABLER

A kikapcsoló, vagy esetenként CC jelzővel (crowd control) illetett hősök gyakran eldönthetik egy harc, vagy akár egy egész mérkőzés sorsát, hiszen képességeik tökéletesen alkalmasak arra, hogy egy vagy akár több ellenséges hérosztot hosszabb-rövidebb időre kivonjanak a forgalomból. Lefagyaszthatják ellenfeleiket, akik képtelenek lesznek mozogni és tárgyakat használni, vagy burokba zárhatják őket, amiből ha kikerülnek, akkor illúzióval kell megküzdeniük. Egyik kedvenc disabler hősöm Distruptor, aki képes 4-5 másodpercre visszarepíteni az ellenfelét az időben, amivel igencsak kellemetlen meglepetéseket tud okozni. Képzeljétek csak el, hogy milyen mókás dolog rányomni a visszaküldést olyasvalakire, aki épp 140 aranyat költött el town portal tekercsre, amit elhasználva kijön védekezni a társai mellé. Megkapja a varázslatot, és már repül is vissza oda, ahol öt másodperce volt: a bázisára!

Példakarakterek: *Bane, Lion, Shadow Shaman, Treant Protector, Jakiro, Distruptor, Faceless Void.*

SUPPORT

Támogató hősből rengeteg akad a DotA 2-ben, viszont nagyon kevesen szeretnek ilyen karakterekkel játszani, pedig a jelenlétük rettentő fontos: legalább egy, de inkább két ilyen figurára van szükség minden meccs alkalmával. Bár egyes hősök besorolhatóak a disabler és a support szerepkörbe is, de ha az utóbbit választjuk, akkor akad egy hatalmas különbség: nekik kell támogatni a carryket abban, hogy minél gyorsabban minél több aranyat és XP-t összeszedjenek. A support hősök akár gyógyíthatják, vagy különféle képességekkel segíthetik a társaikat, és két játékos szorosan együttműködve iszonyatos pusztításra lehet képes. A támogatóknak háttérbe kell szorítaniuk saját igényeiket, és az aranyfarmolást rá kell hagyniuk a velük egy sávon játszó carrykre. Nem last-hitelhetnek, zaklatniuk kell az ellenfél hőseit, deny-olniuk saját creepjeiket, valamint nekik kell megvásárolniuk az olyan extra tárgyakat, mint a courier, ami a tárgyak kiszállításáért felelős, vagy a ward, amit lehelyezve megfigyelés alá vonhatók bizonyos területek. Emellett minden bejövő pénzüket olyan támogató tárgyak vásárlására kell költeniük, mint amilyen a Mekanism vagy az Arcane Boots, amelyekkel életerő vagy mana biztosítható a csapat számára. Rettentő fontos munka az övéké, jóval felelősségteljesebb, mint például a gyilkolásra összpontosító carryké. Sajnos a játékosok többsége nem szeret, vagy nem tud jól

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dota2

support karaktert játszani. Gyakori hiba, hogy egy támogató nem vásárol wardot, így a pálya közepén farmoló ellenséges hős észrevétlenül mozog, és könnyen meglepetést okoz a csapat számára.

Példakarakterek: *Dazzle, Lich, Omniknight, Warlock, Jakiro, Ancient Apparation, Io.*

INITIATOR

Az initiator címkével ellátott hősök egy dologban kiemelkedők: a csaták nyitásában. Ők azok, akik viszonylag biztonságosan és hatékonyan tudják beindítani a harcokat többnyire nagy területre ható képességeikkel, vagy az ellenfeleik mozgásának átrendezésével. Ezek a hősök általában akkor a leghatékonyabbak, ha rendelkeznek a Blink Dagger vagy a Force Staff nevű tárggyal, amelyekkel képesek gyors helyváltoztatásra, így egy szempillantás alatt beugorhatnak az ellenfél játékosai közé, és ott süthetik el képességeiket. Az egyik legismertebb initiator hős Tidehunter, akinek kétpercenként használható ultimate képessége hatalmas területen bénítja le a közelben álló játékosokat, ami jó időzítéssel nemcsak egy csata, de egy mérkőzés kimenetelét is eldöntheti.

Példakarakterek: *Tidehunter, Enigma, Sand King, Magnus, Earthshaker, Elder Titan, Axe*

JUNGLER

A dzsungelben lévő semleges táborokról már volt szó korábban, az itt tanyázó lények farmolását viszont csak pár hős tudja hatékonyan végezni, legalábbis a játék elején. Ők a junglerek, magyarul az „erdőzők". Az erdőző tipikusan olyan hős, aki képességeivel átállíthatja maga mellé a semleges creepeket, lényeket idézhet, akik mellette vagy helyette harcolnak, vagy erősebb a páncélzatuk a többieknél, és nem halnak bele a semleges táborokban lévő lények magas sebzésébe. Ha valaki úgy dönt, hogy jungler hőst választ, akkor figyelembe kell vennie, hogy az egyik sávon valaki egyedül fog védekezni, amitől a hoppon maradt illető ugyan gyorsabban fog fejlődni, viszont nagyobb az esélye annak is, hogy az ellenfelek megtámadják.

Példakarakterek: *Chen, Enchantress, Enigma, Ursa, Lifestealer, Lycan, Nature's Prophet.*

PUSHER

A sávok úgynevezett tolása nem minden esetben hasznos, de előfordulhat, hogy védekezésre, a soraik átrendezésére kényszeríti az ellenséges csapat játékosait. Gyors sávtolással például megakadályozhatjuk azt, hogy az ellenséges carryk zavartalanul farmoljanak vagy fejlődjenek. Minél inkább nyomás alá helyezünk egy sávot, annál inkább kénytelen az ellenfél több védelmet csoportosítani oda, aminek hatására a velünk szemben álló karakterek aranytól és tapasztalati ponttól esnek el. Az sem elhanyagolható tény, hogy minden torony leverésével pénzt szerez az egész csapat, ezért a mérkőzések korai szakaszában különösen hasznos, ha be tudunk tolni egy-két tornyot, amihez ideális lehet egy úgynevezett pusher. Alapvetően azokat a hősöket nevezzük így, akik a képességeiknek köszönhetően gyorsan és biztonságosan képesek lerombolni egy ellenséges tornyot. Az egyik leghírhedtebb ilyen karakter Nature's Prophet, aki ide-oda teleportálgathat a sávok közt, s ennek köszönhetően képes lehet erre az akcióra úgy, hogy közben bárki megzavarná.

Példakarakterek: *Broodmother, Juggernaut, Shadow Shaman, Dark Seer, Nature's Prophet, Death Prophet, Leshrac.*

GANKER

A gankerek hozzák ki a legtöbb káromkodást a játékosokból, ugyanis ők azok, akik meglepetésszerű támadásokat hajtanak végre ott, ahol a legkevésbé számít rájuk az ellenfél. Főleg a meccsek elején okozhatnak bosszúságot, hiszen ilyenkor a képességeik jóval hatékonyabbak, mint a nem-ganker hősöké. Általában könnyen és hatékonyan képesek lebénítani az ellenfeleiket, és ezt követően gyors és nagy sebzést tudnak rájuk sózni. A gankerek feladata, hogy minél több skalpot begyűjtsenek a játék korai szakaszában, ezzel akadályozva az ellenfeleket a farmolásban és a pénzszerzésben. Természetesen a sikeres ganker később a csapatharcokban is hasznossá válik, hiszen a rengeteg leölt ellenfélből befolyt arany és tapasztalati pont hatására megállíthatatlan gyilkológéppé válik.

Példakarakterek: *Pudge, Storm Spirit, Bloodseeker, Night Stalker, Bounty Hunter, Slark.*

DURABLE

A kitartó, vagy más néven tank hősök azok, akik erejüknek köszönhetően jóval nagyobb HP-val rendelkeznek, mint társaik. Életerejük és páncélzatuk védelme magas, ennek köszönhetően képesek sok sebzést „magukba szívni", s ezzel huzamosabb ideig lefoglalni a támadó ellenfeleket, miközben társaik kivégzik őket. Képességeik közt akadnak olyanok, melyek még nagyobb páncélzattal és sebzésellenállással ruházzák fel őket. Igazán jól tankolni (tehát az ellenfelet arra kényszeríteni, hogy az adott karaktereket támadja) csupán két szereplővel (Axe és Legion Commander) lehet, ettől függetlenül a többi durable hős magas életereje is hasznos lehet minden csapat számára.

Példakarakterek: *Abaddon, Axe, Brisleback, Wraith King, Legion Commander, Centaur Warrunner, Elder Titan, Pudge.*

E szerepkörökből esetenként két vagy három is jellemző lehet egyetlen hősre, tehát egy durable egyszerre lehet initator és support is, ilyen például Tidehunter. Bár az összes hős összes képességének betanulása eltarthat egy darabig, de megéri ezzel foglalkozni, hiszen ha tisztában vagytok a feladatkörökkel, és igyekeztek ennek megfelelően játszani, akkor máris hatalmas lépést tettetek a győzelem felé.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

[ÍRTA BATE] **Mivel a rovat elkészülte előtti utolsó frissítés (a 0.44.123800 verziószámú, április 23-án) nem tartalmazott eget rengető újdonságokat, ezért úgy döntöttünk, hogy a májusi DayZ-s oldalakat olyan kérdések megválaszolásával töltjük meg, amelyek a leggyakrabban fordulnak elő a játékkal foglalkozó különböző fórumokon és oldalakon.**

Ha az Early Acces keretében megveszem a játék alfaverzióját, akkor később megkapom a végleges verziót is?

Igen, ha megvásárolod a Steamen jelenleg elérhető változatot, akkor onnantól minden frissítést és jövőbeni változást megkapsz, tehát ha a játék belép a bétafázisba, akkor is folytathatod a játékot, illetve a végleges verzió megjelenését követően is tiéd lesz a játék. Ezzel kapcsolatban pedig érdemes megjegyezni, hogy ha tényleg érdekel a DayZ, akkor érdemes már most beruházni a programra (24 euró az ára), mert biztos, hogy később (a végleges verzió hivatalos megjelenésekor) ennél jóval drágább lesz a játék.

Dobozos verzióban kapható a játék?

Nem, a DayZ csak digitális terjesztésben vásárolható meg, kizárólag a Steam áruházán keresztül. Az ugyan nincs kizárva, hogy később lesz belőle dobozos verzió, de erre csak akkor van esély, ha a játék elkészül, és erre 2015-nél hamarabb nem számíthatunk, addig hiába is keresnétek ezt a játékot a boltok polcain.

Kezdő játékos vagyok, és a megszületést követően hiába járom körbe a kezdőterület épületeit, nem találok semmi használhatót, se ennivalót, se innivalót, így egy idő után éhen- és szomjan halok. Mit tegyek?

Ez ellen nem nagyon lehet védekezni; a legokosabb megoldás, ha a szerverválasztó képernyőn rákattintasz a Players feliratra, és a játékosok száma szerint növekvő sorrendbe állítod a szervereket. Ha ezzel megvagy, akkor válassz egy olyan szervert, amelyiken csak kevesen vannak (mondjuk 10 fő alatt), és próbálkozz ott, mert így nagyobb az esélye, hogy még nem lesz kifosztva előtted a kezdőterület. Nagy segítség lehet még, ha hajnalban, vagy reggel 7 és 9 között lépsz be a játékba, ekkor vannak ugyanis a legkevesebben online, így az sincs kizárva, hogy teljesen „szűz" szerverre érkezel, és te leszel az első, aki körbejárja a városok és a kisebb területek épületeit.

VIDEO

EZZEL JÁTSZUNK!

Ha kíváncsi vagy a DayZ-ről készített „Ezzel játszunk!" videónkra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/dayz

● **A legutóbbi frissítés óta már kukkolni is lehet a játékban. Nagy kár, hogy igazából nincs kit. A zombik nem vetkőznek.**

Megsérült/eltört a lábam, nem tudok felállni/a program piros felirattal folyamatosan jelzi, hogy fájdalmaim vannak. Ebben az esetben mit lehet tenni?

A programban található bugok, a zombik és más játékosok miatt a karakterek lába könnyen megsérülhet; ennek az állapotnak két fokozata van. A jobbik eset, mikor sérülés történik, de csont még nem törik. Ebben az esetben csak azt jelzi a játék, hogy a hősödnek komoly fájdalmai vannak, ám ez az állapot nem szüntethető meg azzal, ha fájdalomcsillapítót (painkillers) fogyasztunk, vagy ha sikerül elérnünk a Healthy állapotot, a rendszeresen felvillanó piros üzenetet csak egy adag morfium (morphin) „elfogyasztása" szünteti meg. Ilyet főleg kórházakban (háromszintes betonépület), orvosi központokban (teljesen kék ház), vagy katonai börtönökben lehet találni.

Ennél egy fokkal rosszabb eset, ha tényleg el is töröd a lábad, ekkor ugyanis nem tudsz többé felállni, és csakis kúszva közlekedhetsz. A törést ideiglenesen kezelheted egy sín használatával (wooden stick + rags vagy rope egymásra húzásával készíthetsz egyet a tárgylistában). Ha ez megvan, és felteszed a lábadra, akkor újra fel tudsz állni, viszont csak akkor jössz teljesen rendbe, ha beadsz magadnak egy löket morfiumot.

Meglőttek/megtámadott egy zombi / az éh- vagy szomjhalál közelébe kerültem / romlottat ettem, és ennek következtében beszürkült és behomályosodott a képernyő. Mit tegyek, hogy ismét visszaálljon minden a normális állapotba?

A fenti „semények hatására vért és/vagy életerőt vesztettél, amit feltétlenül pótolni kell. Első körben kellő mennyiségű ételt és italt kell magadhoz venned, majd a megszerzett cuccokat addig fogyasztani, míg meg nem jelenik az Energized és Hydrated felirat a karakterlapon; arra mindenképpen figyelj, hogy ezek háttere sötétzöldből feltétlenül váltson át világoszöldbe. Ha sikerrel jársz, akkor ezt az állapotot folyamatosan fenn kell tartanod (evéssel és ivással), és innentől már csak türelmesnek kell lenned, ugyanis ekkor megkezdődik a gyógyulás. A folyamat – attól függően, hogy mennyire komolyan sérültél meg – akár 30-40 percig is eltarthat, viszont amennyiben az Energized és a Hydrated mellett felbukkan a Healing felirat is, akkor már tudni fogod, hogy tényleg sínen vagy. Tökéletes állapotba akkor kerülsz, ha eléred a Healthy fokozatot; ekkorra már a színek is visszatérnek a képernyőre, és teljesen kiélesedik a kép.

Ezzel kapcsolatban van még egy fontos dolog: ha túl sokat eszel és iszol egyszerre, akkor a karaktered gyomra megtelik, és ezt kommunikálja is a játék feléd a Stuffed felirat megjelenésével. Ha ez bekövetkezik, ne erőltesd tovább az evés/

Esőkabát, rohamsisak, csákány és számszeríj. Ezzel a karakterrel már nem is olyan necces a túlélés.

ivást, különben a hősöd hányni fog, ami akár kiszáradáshoz is vezethet. Légy türelmes, várd meg, míg eltűnik a stuffed jelző (ez maximum 10 perc), majd szép lassan kezdd el újra adagolni az inni- vagy ennivalót.

Beléptem a játékba, és eltűnt a régi karakterem, egy kezdőhelyen találtam magam, mindenféle felszerelés nélkül. Mi történt?

Ebben az esetben négy dolog lehetséges:

1.) Regular helyett Hardcore szerverre léptél fel. Ezzel kapcsolatban tudni kell, hogy a felhasználóknak külön karaktere van a Regular, és külön a Hardcore szerverekre. Ha ez történt, akkor egy másik Regular szerverre visszalépve újból a korábban hátrahagyott hősöddel folytathatod a játékot.

2.) A DayZ-nek van egy szabályrendszere, amit azért hoztak létre, hogy ne lehessen csak úgy, „büntetlenül" elhagyni a játékot, például ha éppen tűzharcba keveredsz. Mikor megnyomod az Exit gombot, akkor számodra véget ér a játék, de a karaktered még 30 másodpercig ott marad (törökülésben), ahol hagytad. Ez bőven elég idő ahhoz, hogy valaki lelőjön, vagy megtámadjon egy csapat zombi. Ha a játékba visszalépve egy teljesen új karakter fogad, akkor az a legvalószínűbb, hogy abban a bizonyos fél percben valami végzetes dolog történt a hősöddel. Éppen ezért kell fokozottan figyelni arra, hogy mindig biztonságos helyen lépj ki a játékból – szabad ég alatt például egyáltalán nem tanácsos.

3.) Lehet, hogy épp valamilyen karbantartás zajlik a szervereken (ez főleg a frissítések előtt és után valószínű), és ilyenkor ideiglenesen eltűnnek a neten tárolt karakterek. Aggódni nem kell, ha ebbe a problémába futsz bele: fél óra elteltével, ha visszalépsz a játékba, ismét a korábbi hősöd fog betöltődni.

4.) A DayZ még csak alfaállapotú, így bőven lehetnek benne olyan hibák, amelyeket még nem orvosoltak a fejlesztők. Ezek közé tartozhat az is, hogy valamilyen általunk nem ismert oknál fogva a szerverről eltűnnek a korábban használt karakter adatai, így azokat nem is tudja betölteni a játék, így kénytelen generálni egy újat.

Hogyan változtathatom meg a játékbeli nevem?

A játék főmenüjében (ahol megjelennek a Play, Character, Change Server, Configure és Exit opciók), a jobb alsó sarokban látszik a neved, amit a gép a Windows beállításaid alapján oszt ki neked automatikusan. Csak kattints bele, jelöld ki, és máris átírhatod arra, amire csak szeretnéd.

Hogyan lehet megoldani, hogy egyszerre két nagyobb fegyver legyen a karakteremnél (mondjuk egy Mosin 9130 és egy M4)?

A karaktereknél alapból csak egyetlen nagyobb fegyver lehet, és ha találsz egyet, akkor az be is kerül a hátadon lévő egyik slotba, ami viszont kicselezhető úgy, ha folyamatosan a kezedben tartasz egy másik fegyvert. Ez úgy oldható meg, ha üres kézzel ráirányítod a célpöttyöt a kiszemelt másik flintára, és mikor megjelenik a „Take [a fegyver neve] into hands" felirat, akkor megnyomod az interakció gombját (alapban F). Ha sikerrel jársz, akkor innentől két „nagy" fegyver lesz nálad, egy a kezedben, egy pedig a hátadon. A dolog hátulütője, hogyha ezt követően bármilyen más tárgyat veszel elő, akkor a második lőszerszámot hősöd ledobja – ez érvényes akkor is, ha fegyvert váltasz, tehát a kezedben lévő puska nem kerül fel a hátadra, hanem leesik a földre. Pozitívum viszont, hogy ha plusz fegyverrel a kezedben lépsz ki a játékból, akkor az a következő indításkor is ott lesz a tárgylistában, és ott is marad addig, míg valami mást a kezedbe nem veszel.

Ha esetleg te valamilyen más problémával küzdesz, vagy valami nem világos, akkor ne keseredj el, írj nekünk a PGO-s DayZ fórumba (lásd a lenti linket), valaki biztos tudni fogja a választ a kérdésedre!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dayz

ÚJDONSÁGOK A FRISSÍTÉSBEN

A 0.44.123800 frissítés hozott jó pár újabb bugot, néhány érdekes tárgyat, illetve egy olyan eszközt, ami már a közelgő vadászat érkezését hirdeti, igaz, egyelőre teljesen használhatatlan formában. Az alábbi listában a legérdekesebb újdonságokat szedtük nektek össze.

SZÁMSZERÍJ

Régóta pletykáltak róla, és most megérkezett, bárki magára öltheti Daryl szerepét a The Walking Deadből. A számszeríj (egyelőre) erős fegyver, egy lövéssel leterít egy zombit. Nyílvesszőket külön, vagy tegezekben lehet találni hozzá.

CSÁKÁNY

A kapa, a vasvilla és az ásó után megérkezett a csákány is, ami a tűzoltóbaltához hasonló kiváló kézifegyver, tehát egyetlen jól irányzott csapással elintézhetsz vele egy zombit. Leggyakrabban a daruval ellátott építkezéseken találhatsz ilyen eszközt.

LÁTCSŐ

Kifejezetten hasznos eszköz, ami nagyjából négyszeres nagyítást biztosít a használója számára. Segítségével már biztos távolságból felderíthetők az olyan általában veszélyes helyek, mint a katonai bázisok vagy repterek.

ÍJ

Nem külön megtalálható fegyver, craftolni kell, méghozzá rope és ashwood stick segítségével. Az íj alapból tartalmaz egy nyílvesszőt, azonban cikkünk írásakor ez az eszköz még egyáltalán nem működik. Reméljük, hogy mire olvassátok ezt, már igen.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

RAGE Összeomlás

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2.490 Ft** KIADÓ **Bethesda Softworks** FEJLESZTŐ **id Software**

„Az Úr nem vala elégedett, ezért az Úr megteremté az id Software-t, ami megteremté a Doomot, ami megteremté a deathmatch-kultúrát. És az Úr látá, hogy ez jó." Valahogy így kezdődhetne a PC-s játékosok Bibliája, mivel azonban nincs efféle szentirat (tényleg, miért nincs?), ránk hárul a feladat, hogy elmeséljük a fiatalabb generációk képviselőinek, micsoda legenda volt gyermekkorunkban az id Software, annak teljes alkotógárdája, és persze a forradalmi játékok, amiket kiadtak. Persze, jogos észrevétel, hogy az id még ma is létezik, de már se John Carmack, se John Romero nem dolgozik ott, tulajdonképpen le is húzhatná a rolót az egész bagázs. Utolsó játékuk, a 2011-es RAGE jó kis FPS lett, amiben ügyesen keverednek a Mad Max, a Fallout és Doom franchise-ok jellegzetességei, ám a PC-s változat gyalázatos minősége sokak kedvét elvette a program kipróbálásától. Ma már persze, egymillió javítással később simán fut mindenen, amiben processzor van, így olcsósítva érdemes újra esélyt adni neki.

Gonosz halottak 6 RESIDENT EVIL 6

ÉRTÉKELÉS **70%** ÁRA **4.990 Ft** KIADÓ **Capcom** FEJLESZTŐ **Capcom**

A Tomb Raiderrel egy oldalon érdekes dolog felemlegetni a Resident Evil 6-ot, mert míg előbbi sorozat nagyon jól járt a rebootolással, addig utóbbira igencsak ráférne egy totális újrázás. Sajnos azonban a Capcom hajthatatlan a kánont illetően, így a 2012-ben megjelent, egyelőre utolsó Resident Evil-játéknak számító, 6-os sorszámú rész is egy totálisan katyvasz sztorival igyekszik a kedvünkre tenni. De legalább újra vannak benne zombik, ami nagy dolog, tekintve, hogy utoljára a PlayStation-szökevény Resident Evil 3-ban találkoztunk a T-vírus által felébresztett hullákkal. A Resident Evil 6 egyébként egy kissé régimódi akciójáték, aminek élvezeti faktor terén ugyan van hová felzárkóznia, ellenben tartalmi szempontból képtelenség belekötni. Négy főszereplő, velük külön-külön kampányok más-más játékmenettel, és ez még csak a szóló karrier, van itt kooperatív és kompetitív multiplayer-mód is. A Resident Evil 6-ba könnyen bele lehet ölni akár 60-70 órát is, ami egy standard lövöldéhez képest kiemelkedően sok.

SAINTS ROW: THE THIRD - THE FULL PACKAGE A komplett felszerelés

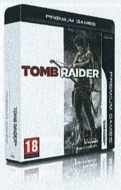
ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2.490 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Volition Software**

A Saints Row-sorozatra sok dolgot lehet mondani, de azt nem, hogy komolyan vehető játékok tartoznak bele, hisz a legutóbbi negyedik részben például egy gengszter lett az Amerikai Egyesült Államok elnöke, aki később egyedüliként szállt szembe a földönkívüliek inváziójával. Ökörség? Az, méghozzá a legkiválóbb tálalásban. A Saints Row IV viszont nem lett hibátlan, sokan a harmadik rész DLC-jeként tekintenek rá, amit a Volition „elfelejtett" kiadni, és ezért inkább rápakolta egy DVD-re, hadd vegye meg mindenki ismét teljes áron. Hogy ebből mennyi az igazság, igazából nem érdekes, főleg most, amikor a Saints Row: The Thirdöt olcsón is be lehet zsákolni. Aki egyébként nem ismeri a sorozatot, az képzelje el a GTA-t, csak jóval obszcénebb megoldásokkal – hogy mást ne mondjuk, főhősünk, akit teljes egészében mi alakítunk ki, akár pucéran, rózsaszín dildóval a kezében is pofozhatja az utca népét. Ugye, hogy ezt a játékot ki kell próbálni? Most mindössze 2.490 forintért szinte ingyen van a belépő!

Nyári vakáció TEST DRIVE UNLIMITED 2

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2.490 Ft** KIADÓ **Atari** FEJLESZTŐ **Eden Games**

A Test Drive-sorozatot nagyon megtépázták a korai diadalmenete után, gyakorlatilag a negyedik résztől számítva az összes epizód kritikán alulira sikeredett. Ezért is volt nagy szó, hogy az Atari megbízta a V-Rallykkal már bizonyított Eden Gamest a széria feltámasztásával, a srácok pedig egy forradalmi MMO-autósjátékkal rukkoltak elő. A Test Drive Unlimited nagyszerűsége láttán vérszemet kapott Atari kiadta az ukázt, hogy ide a folytatást, de azonnal, ám a TDU 2 a sokéves fejlesztés ellenére is félkész állapotban került boltokba, fanyalgásra késztetve a rajongókat. Az Edennek azóta szomorú vége lett, a TDU 2-t viszont sikerült kipofozni pár folttal, sőt a rajongók aktivitása is érezhető, hiszen számtalan mod látott napvilágot a játékhoz. Így aztán eljutottunk oda, hogy bőven ajánlható vétel lett a Test Drive Unlimited 2, főleg olyan baráti áron, ahogyan most kínálják: 2.490 forint fejében ti is elugorhattok Hawaiira, hogy egy virtuális élet erejéig milliomos autóbolond váljon belőletek.



TOMB RAIDER A halál ezer arca

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **4.990 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Crystal Dynamics**

Akik folyton azzal a frázissal jönnek, miszerint „régen minden jobb volt", okosan teszik, ha azonnal megvásárolják a 2013 tavaszán megjelent Tomb Raider című játékot, hazarobognak, végigjátsszák háromszor vagy négyszer, majd bűnbánattól lesütött szemmel eldünnyögnek egy nem hivatalos, de annál inkább alázatos bocsánatkérést. Ez a játék ugyanis tökéletes példája annak, hogyan lehet egy régen jó, de mára megkopott ikont (esetünkben Lara Croftot) újra menővé tenni. A rebootként és remake-ként egyaránt funkcionáló Tomb Raider nem csak az akció-kalandjátékok legjobb elemeinek hangulatos keveréke, de egyben bizonyíték rá, hogy a korábban jól működő mechanizmusokat nem bűn új, ma is elfogadott megoldásokkal helyettesíteni. A programban egyébként egy fiatal régészlány, Lara Croft kalandjait élhetjük át, aki egy Japán melletti szigeten szenved hajótörést. Partot érve kiderül, hogy minden tele van fegyveres zsoldosokkal, ezért csak két dolog számít: a túlélés, na meg a tartalmas, izgalmas szórakozás.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Dead Space 3 (2.990 Ft), **Dungeon Siege 3** (2.490 Ft), **Max Payne 3** (3.990 Ft), **Syndicate** (3.990 Ft), **Fallout: New Vegas** (2.490 Ft), **Anno 2070 Complete Edition** (4.990 Ft)

King's Field

[ÍRTA WILSON] **A lélekölően nehéz játékokra általában nem szívesen emlékezünk vissza, de vannak olyan sorozatok, amik pont erre, a szélsőségesen komoly kihívásra építik fel a maguk sikerét. Ha a FromSoftware munkásságát nézzük, akkor rájuk pont illik ez a leírás.**

Habár a japán FromSoftware már 1986 óta, azaz majdnem 28 éve létezik (és alig négy fővel vágtak bele a bizniszbe), játékfejlesztőként csak 1994 után, a PlayStation-platform megjelenését követően váltak ismertté. Nevük mára egybeforrt az immár második epizódjánál járó Dark Souls-sorozattal, ami pont ebben a hónapban szívta be vagy két teljes hétre Chochót, ez azonban nem az első szerepjátékuk, és talán még csak a legnehezebbnek sem nevezhető: azt már kereken 20 évvel ezelőtt elkészítették.

A grafika rettentő kezdetlegesnek hat mai szemmel nézve, pedig akkor ez volt a csúcsok csúcsa.

LABIRINTUSOK MÉLYÉN

Mindenki tudja, hogy Japán a szélsőséges furcsaságok országa, ahol a televíziózás és a szórakoztatóipar egy teljesen más dimenzióban mozog a nyugathoz, vagy tulajdonképpen a világ többi részéhez képest, és ahol mindig akad egy ember, aki a legbetegebb, legidiótább, legfeleslegesebb ötletért is hajlandó fizetni. Japánnak ez persze csak egy oldala, a másik, ennél jóval civilizáltabb arca a hagyományokban, a több évszázadnyi történelemmel rendelkező kultúrában keresendő, de hajlamosak nyugaton halálra ítélt dolgokat is felkapni és életben tartani. Ennek kiváló példája a belső nézetes szerepjátékok stílusa: ki gondolná például, hogy az ezredforduló óta inaktív Wizardry-széria valójában mind a mai napig létezik, és Japánban volt olyan év, mikor négy epizód is megjelent belőle?

Ha lett volna belőle angol változat a megjelenéskor, lehet, hogy sokan vettek volna érte konzolt!

A szigetország vonzalmát a belső nézetes szerepjátékok iránt mi sem példázza jobban, mint az, hogy ha kijön valamelyik Nintendo-platformra egy új Shin Megami Tensei, szinte teljesen leáll az élet. Ez az őrület többek között az ott még mindig aktív Wizardrynak, az Ultima Underworldnek, és a FromSoftware első játékának is köszönhető: az 1994-ben, PlayStation 1-re kiadott King's Field egy Verdite nevű országot mutatott be, ahol a királyi család a fekete mágiával kacérkodva hozta el a gonoszt az addig békés birodalomba.

MÁR NEM 2D

És hogy miért is őrült meg az egész ország egy a semmiből érkező szerepjátékért? Mert a King's Field a világon az elsők között használta ki a 3D-ben és a poligonokban rejlő erőt, ráadásul a PlayStation megjelenését követő hetekben, vagyis szinte a nyitókínálat részeként került a boltokba. Márpedig egy új platformról mindenki tudja, hogy szinte sosincs rá játék, és ami megjelenik, azt garantáltan elkapkodják.

A King's Fieldben már minden megvolt, amit később a FromSoftware átvitt a Demon's Soulsba és a Dark Soulsba: a kemény, könyörtelen nehézségi szint, a grindelésre kényszerítő játékmenet, a szinte legyőzhetetlen, komoly kihívást jelentő szörnyek, és a limitált mentési lehetőség. Éppen ezért is sajnálhatjuk, hogy eredeti formájában sohasem jelent meg Japánon kívül (csak rajongói fordítása létezik): nyugatra kifejezetten kacifántos úton jutott el, ráadásul csak a második epizód, amit (a történészek megkavarása érdekében) simán King's Fieldnek hívtak az Egyesült Államokban. Az 1995-ben kiadott KF2 legnagyobb újítása a katakomba lecserélése volt egy sokkal több nyitott térrel, nagyobb helyszínnel rendelkező labirintusra, minden más azonban maradt a régi. Sikert sajnos a tengerentúlon még így sem aratott, ami elsősorban azzal volt okolható, hogy a PlayStation ekkor még csak éppen hogy elkezdett feltörni, a szerepjátékok fő célpontja a PC volt, ott pedig belső nézetes RPG-ből rengeteg akadt, hiszen ekkor már javában dúlt a Might and Magic-láz.

ADATOK

KIADÓ
FromSoftware

FEJLESZTŐ
FromSoftware

KIADÁS ÉVE
1994

PLATFORMOK
PlayStation, PlayStation 2

NYIT A BARLANG

A King's Field a nehézségek ellenére nem adta fel sem a nyugati terjeszkedést, sem a folytatások gyártását. 1996-ra elkészült a harmadik felvonás, amit négy év csend, majd egy 2000-re időzített, hazájában PC-re is kiadott remake követett, a Sword of Moonlight, ahol egy részletes pályaszerkesztőnek hála mindenki olyan kalandot és helyszínt gyárthatott magának, amilyet csak szeretett volna.

A generációváltást a FromSoftware és a King's Field sem kerülhette el, de a PlayStation 2 korszakot utóbbi már nem vészelte át. Bár a gépre megjelent egy újabb epizód 2002-ben (ez volt a The Ancient City), de ekkor már Japánt is inkább a jóval látványosabb, egyszerűbb, és elsősorban könnyebb szerepjátékok érdekelték, így a KF kénytelen volt nyugdíjba vonulni, és egészen a 2009-es Demon's Soulsig kellett várnunk arra, hogy lélektani folytatást kapjon, új néven, de a régi kegyetlenségével. Mert az ember nem szereti, ha bántják, de néha azért jól esik...

INGYEN* JÁTÉK *PÉNZÉRT

[ÍRTA WILSON] Amikor már a politika is foglalkozik egy témával, egyértelmű, hogy komoly dologról van szó. Ha pedig ez minket, játékosokat is érint, csak reménykedhetünk, hogy hozzáértők, és nem magukat szakértőnek valló amatőrök szólnak bele a döntéshozatali folyamatba. Az erőszakos játékok helyett most a free-to-play piac van reflektorfényben.

A mondás, miszerint a vevő a pénztárcájával szavaz, többé már nem igaz: 2014-re a játékvilág végérvényesen átalakult, a free-to-play játékok bebetonozták magukat, és olyan változások mentek végbe az iparágban, melyekre tíz évvel ezelőtt még csak gondolni se mertünk volna, vagy ha mégis megtettük, ráadásul hangosan, akkor nagy eséllyel kiröhögtek minket. A kézi konzolok piacát a markában tartó Nintendónak például egyre nehezebb megindokolnia az 1-2 eurós mobiltelefonos játékok mellett, hogy miért is kellene bárkinek több tízezerbe kerülő gépet vásárolni a hordozható videojáték élményéért. A dollármilliárdokat termelő MMORPG-piacról szinte teljes egészében felszívódott az az előfizetéses modell, ami korábban teljesen egybeforrt magával a műfajjal. A 60 eurós, prémium árkategóriába sorolt dobozos / AAA-termékek kénytelenek lemenni kutyába,

A League of Legends a hatalmas játékostábor ellenére közel sem keres annyit, mint amennyit lehetséges lenne.

hogy az emberek többsége a kosárba pakolja őket, hiszen ma már mindenki tudja, hogy 6-12 hónapon belül töredékáron lehet majd beszerezni a legdurvább címeket is egy steames leárazás keretében. De vajon mennyi pénz is van a játékipar megmentőjének és megrontójának egyaránt elkönyvelt free-to-play-ben?

KUTAT ÁS

Ahhoz, hogy ennek utánajárhassunk, először tisztáznunk is kell, hogy pontosan mit is jelent a free-to-play játék. Hogy lehet valamit ingyenesnek hívni, ha a huzamosabb használatához, vagy az előrehaladáshoz ki kell nyitni a pénztárcát? Pont erre keresi a választ az Európai Bizottság is, amely február óta folytat találkozókat és megbeszéléseket a játék- és a szórakoztatóipar képviselőivel (így a Google-lel és az Apple-lel is), mert szerintük rengeteg olyan, F2P-nek hívott játék van a piacon, amely rettentő drága mikrotranzakciókat kínál, ezzel egy olyan rendszert támogatva, amely komoly veszélyt jelent a naiv, tudatlan kiskorúak számára (emlékezzünk csak vissza a tavalyi év híreire, mikor egy-egy lurkó több tízezer, vagy akár ennél is több pénzt hagyott „véletlenül" valamelyik applikáció boltjában). Ugyanez a probléma foglalkoztatja az Egyesült Királyság fogyasztóvédelmi hatóságát is, akik április 1 óta kötelezik a fejlesztőket arra, hogy már a termékelírásban is szerepeljen az egyes játékok valós költségvonzata.

A mi, és a felméréseket készítők értelmezésében a free-to-play játékok közé azon szoftverek tartoznak, melyek eléréséhez, letöltéséhez, használatához nem kell díjat fizetni, azonban magán a szoftveren belül lehetőség van kisebb-nagyobb tételek (azaz mikrotranzakciók) megvásárlásával, valós pénzt használva virtuális portékákhoz jutni. Ezek ára termékről termékre változik, maga a téma, és a modellel járó problémák azonban univerzálisak: ez a monetizáció és a retenció, vagyis az ingyen kínált szoftverekből való bevételszerzés, illetve a megszerzett felhasználóbázis megtartása.

RIASZTÓ SZÁMOK

A probléma nagyságát a Swrve kutatása reprezentálja a legjobban: 90 napon át figyelték 30 mobilos játék közel tízmillió felhasználóját, és megdöbbentő eredményre jutottak. A vizsgált alanyok csupán 19 százaléka indította el egyáltalán a letöltött alkalmazást, az összlétszám 66 százaléka az első 24 órát követően soha többé nem tért vissza, mikrotranzakcióra pedig csak a felhasználók 0,22 százaléka költött – vagyis az összbevétel a teljes játékostábor töredékétől származik.

Mit jelent ez magyarul? Azt, hogy az a sok millió dolláros bevételt, amely a free-to-play játékokból folyik be, csupán a felhasználók kis része dobja össze, a nagy többség egyáltalán nem áldoz egyetlen fillért sem F2P videojátékokra. Ezt egy úgynevezett ARPU (átlagos bevétel egy felhasználóra számítva) értékkel lehet egyszerűen lemérni, amely PC-n a legmagasabb; a listát a World of Tanks vezeti, ahol meglepően sokat, 4,5 dollárt költ el egy játékos, és a dobogó többi helyezettje sem okoz meglepetést. A koreai Nexon, és úgy általában az ázsiai cégek mégis előnyben vannak, mert ott az F2P játékokba való beugrás legnagyobb költsége, a felhasználó internet-előfizetésének ára annyira alacsony a nyugathoz képest, hogy ott sokkal kézenfekvőbb az emberek számára ilyen játékokból mazsolázni, mint a boltokba szaladni dobozos termékekért. A tendenciát erősíti az ázsiai cégek erős marketingtevékenysége is: sokkal hatékonyabban, célzottabban képesek promotálni a

ÁTLAGOS BEVÉTEL EGY FELHASZNÁLÓRA SZÁMÍTVA (ARPU) AZ F2P MMO PIACON VILÁGSZERTE

NO	Cím	Kiadó	ARPU
1	**World of Tanks**	Wargaming.net	**$4.51**
2	**Team Fortress 2**	Valve Corporation	**$4.36**
3	**Guild Wars 2**	ArenaNet	**$3.88**
4	**War Thunder**	Gaijin Entertainment	**$3.26**
5	**Planetside 2**	Sony Online Entertainment	**$2.86**
6	**Combat Arms**	Nexon	**$2.81**
7	**Crossfire**	SmileGate	**$1.58**
8	**DOTA 2**	Valve Corporation	**$1.54**
9	**Heroes of Newerth**	S2 Games	**$1.48**
10	**League of Legends**	Riot Games	**$1.32**

A táblázat azt mutatja, hogy az elmúlt 12 hónapban mennyi volt az az átlagösszeg, amit az adott játékok felhasználói költöttek a termékre. A végösszeg kiszámításához a felmérés a kiadók által megadott havi mikrotranzakciós bevételt, illetve a pénzbefizetést végző szolgáltatók statisztikáit vette alapul. A lista nem reprezentálja a világ tíz legsikeresebb free-to-play játékát. A táblázatot a SuperData Research készítette. További információkért látogass el a www.superdataresearch.com oldalra.

szoftvereiket, mint a nyugati riválisok, akiknek sokkal nagyobb és jobb pozícióban lévő konkurensekkel (a „dobozos" játékokat gyártó megakiadókkal) kell versenyezniük a vevők kegyeiért.

ELLENTÉTEK

Furcsa, de a közhiedelemmel ellentétben napjaink legnépszerűbb műfaja, a MOBA kifejezetten kevés pénzt termel. A DotA 2 1,54 dolláros átlagértéke a League of Legends 1,32 dollárjához képest még furcsának is hathat: előbbi még egymillió aktív játékossal sem rendelkezik, utóbbi elé viszont havonta 60 millióan ülnek le. Ötször akkora közönség, harmadannyi bevétel. A szakértők szerint ennek két oka van: az egyik a minőség kontra mennyiség kérdése, a másik pedig a két eltérő üzleti modellből eredő tényezők. A DotA 2-ben a felkínált javak nagy részét maguk a felhasználók állítják elő, így a Valve jóval kevesebb pénzből tud sokkal több terméket előállítani; a League of Legendsben a hősöket külön kell megvenni, méghozzá nem is túl olcsón, így a legtöbben csak egy-két karaktert tudnak megnyitni, nem kapják tálcán, ingyen a teljes kínálatot, mint a DotA 2 esetében.

Ráadásul hiába a legnépszerűbb a MOBA, mint műfaj, a legtöbb pénzt még mindig a shooterek szedik be. A Team Fortress 2 a maga 4,36 dolláros ARPU-jával háromszor annyi pénzt termel, mint a DotA 2, annak ellenére, hogy mind a kettő ugyanazt az üzleti modellt és felületet használja, és mindkét játék a Valve keze munkáját dicséri.

A Team Fortress 2-nél etikusabb free-to-play játék a világon nem létezik, maximum csak a DOTA 2 és a Counter-Strike: GO!

És ezek csak a PC-s játékok: az európai app-piac méretét az Európai Bizottság 63 milliárd euróra becsüli, és ez még egy gyerekcipőben járó, növekvő iparág. Csak Németországban egy év alatt megduplázódott az applikációkból származó bevétel (2013-ban már 240 millió eurót költöttek a németek mikrotranzakciókra), és az olyan feltörekvő régiók, mint Kelet- és Közép-Európa még csak most kezdenek felzárkózni. A tét, a lehetőségek száma és a potenciális bevétel tehát hatalmas, a játékpaletta folyamatosan bővül, és nemcsak a mennyiség nő, de a minőség is javul, a tényleges vásárlóerő azonban még óvatos az F2P kapcsán. Elkötelezettek, ha a játékidőt nézzük, fizetni azonban kevesen akarnak vagy mernek. A free-to-play modell hiába meghatározó tényezője a játékiparnak, és hiába szorongatja egyre keményebben a jelenleg az életben maradásért küzdő régi, dobozos, teljes árú szoftvereket, sokat kell még tennie azért, hogy a gyors meggazdagodás ígéretét tényekkel, ez esetben pénzzel is alátámassza.

Jövedelmező üzlet free-to-play játékot készíteni, de még igen sokat kell tanulnia a kiadóknak.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BATTLEFIELD 2

➲ Kedves Tika!
Szeretném kérdezni, hogy ha van a BF2-höz Booster Packem, hol tudom aktiválni? Előre is köszönöm
➲ BENCE

Nem kell már aktiválni, ugyanis az 1.50 patch óta az Armored Fury és az Euro Force is totál ingyenes, magyarul csak a patch kell, ami tartalmazza mindkét kiegészítőt (ennek megfelelően elég méretes a folt). Íme a link: http://tinyurl.com/n5lkohk. Figyelem: kell hozzá az 1.41 patch is, csak arra települ fel! Ezt pedig itt találod: http://tinyurl.com/kegm4d9

DIABLO 2

➲ Szia, Tika!
Most, hogy így aktuális a Diablo-mánia a Reaper of Soulsszal, eldöntöttem, hogy visszamegyek a (majdnem) kezdetekhez, és elkezdem megint a Diablo 2-t és a kiegészítőjét, a Lord of Desctructiont. Na már most, eleve gondokkal küzdök a játékkal, amióta csak megkaptam, ugyanis olyan régi, hogy a gépem nem volt (kb.3-4- éve) kompatibilis hozzá (Windos XP-m volt még akkor), és a telepítés után csak a töltőablakot volt hajlandó elindítani, és egy hibaüzenet fogadott mindig. Túlléptem rajta, mert volt egy viszonylag „öreg" (értsd: gagyi) laptopom. Azon pedig elfutott (amit még mindig nem értek, de amúgy is el vagyok átkozva gépek terén, szóval... yeah...) minden rizikó és crash meg error nélkül. Visszatérve a jelenhez és a kérdésemhez/kérésemhez: Windows 7-et használok, és égek a vágytól, hogy újra megöljem az Ördögöt, van rá esély hogy elindul a gépemen, vagy hagyjam az egészet úgy ahogy van, és pusztuljak el az emlékeimben? Továbbá, ha ne adj Isten elindul, és sikerül is egynél többször elindulnia, akkor az új Bnet-es rendszer, hogy hat ki a játékra? (Gondolok itt arra, hogy vannak-e még szerverek, hogy lehet patchelni, stb.)
Válaszodat előre köszönöm: ➲ SHOTIKHAN

**A Diablo 2 fut Win7-en, csak annyi az okosság, hogy az Asztalon az ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és a Windows XP SP2 kompatibilitást kell belőni, plusz ikszelni alul az „A program futtatása rendszergazdaként" opciót, és szintén pipa az Asztal-összeállítás letiltása elé. Ja, és a Direct3D renderelési módot szereti (ez a „Video Test" opció alatt lőhető be).
A Battle.net patch szempontjából rendben van (a http://tinyurl.com/nxqw8zn oldalon minden klasszikushoz találsz patchet), sőt elvileg, ha a játék be van regisztrálva, közvetlenül onnan is letöltheted a teljes digitális verziót. A szerverek is futnak még.**

SKYRIM

➲ Szia, Tika! A Skyrimmel az a gond, hogy nem tudom, hogyan kell megházasodni Aela the Huntress-szel. Korábban össze voltam házasodva Uthgerd the Unbrokennel, de megöltem véletlenül. Tehát lehetséges-e az újraházasság, vagy nem? (Ja, a Companions vezetője vagyok, ha számít ez valamit.) Köszi ➲ : GERI

A neten sok helyen szerintem hibásan szerepel, hogy újra lehet házasodni, és mivel válás nincs a játékban, ezért sokan az asszonyt sírba teszik az újért, csakhogy a komolyabb források mind azt írják, hogy ha megölöd/meghal a feleség, akkor nincs új házasság (én is ezt tapasztaltam). Amúgy a házasság menete az, hogy beszerezel egy Amulet of Marát 200 aranyért egy Maramal nevű paptól Riftenben, aki a templomban vagy a fogadóban hesszel. Az amulettel a nyakadban új, házasságkérő dialógushoz jutsz a kiszemelt nőnél, de fontos, hogy végezd el a küldetéseit, mert ha nem kedvel, nemet mond. A leánykérés után vissza kell menni Maramalhoz, aki 24 órán belül megszervezi az esküvőt.

**Elvileg némi okossággal megoldható az újraházasodás, bár nyilván nem éppen tiszta módon.
Válaszd ki az új asszonyt, aztán írd be a következő konzolparancsokat:
removefac 51596
player.removefac C6472
resetquest 74793
resetquest 21382
setstage 74793 10
Várj 24 órát, aztán minden mehet a normális úton.**

SPORE

➲ Kedves Tika! Most a Spore nevezetű játékkal fordulok hozzád, de először köszönöm, hogy nemrég megint beletettél az újságba. De térjünk is a lényegre:
1. Hogyan lehet gigászt csinálni a játékban? Milyen program vagy kiegészítő kell hozzá?
2. Milyen kiegészítők vannak hozzá, és melyik mit csinál? (Röviden elég leírni, de hogy felesleges munkától megkíméljelek, a Galactic Adventures megvan.)A választ előre is köszi: ➲ DÁVID

1. **A Galactic Adventures kiegészítőre van szükség, hogy gigászt tudj létrehozni. Tartsd lenyomva a Shiftet, aztán a görgővel növelheted a kiválasztott lény méretét.**
2. **A Galactic Adventuresön kívül csak az Édes és Rémes Elemek (Creepy and Cute) kiegészítő jelent meg, ami 60 új testrészt, 24 új előnézeti animációt, 48 színezést és két új hátteret tartalmaz.**

NFS HOT PURSUIT (2010)

➲ Üdvözletem!
Sikerült beszereznem a 2010 NFS Hot Pursuitot. Feltelepítem, elindítom, bejelentkezek meg minden. Rámegyek a versenyre, kiválasztom az autót, betölti a pályát, kiírja, hogy nyomjak Entert és semmi. Van az a hangeffekt, mikor Entert nyomok és semmi, csak villog ugyanúgy tovább. Patch feltelepítve, és utána is ugyanez a szitu. Szóval van valami gyógyír erre?
Előre is köszönöm.
Hű olvasótok,
➲ ZOLI

Remélem AVAST vírusirtót használsz, ugyanis hihetetlen módon annál épp ezek a tünetek jönnek elő, ha az Avastban a Settings/Troubleshooting/Enable Hardware Assisted Virtualization nincs disabledre állítva (ki kell venni itt a pipát, leokézni, restart a gépnek, és ima).

HITMAN QUADROLOGY

➲ Kedves Tika!
Csak annyi a kérdésem, hogy a fent említett (eredeti) játékot lehet-e magyarosítani? Mert nem vagyok jó angolban, és ha nem mondja el, hogy csináljuk a kivégzést, akkor legalább magyar legyen...

Illetve még annyi, hogy a harmadik pályán (az operaházas), mikor fel szeretném venni a szerelő cuccát, vagy bedobni a dobozba, vagy bármit csinálnék, ami a továbbjutásomat segítené elő, se szó, se beszéd csak úgy kilép (semmi hibaüzenet nincs).
A választ előre is köszi: ➲ DÁVID

1. **Sorrendben az egyes epizódokhoz tartozó magyarítások:
http://tinyurl.com/ldjqft7
http://tinyurl.com/kpkfw2g
http://tinyurl.com/kg28vf6
http://tinyurl.com/mqvta75
A letöltés alatti hozzászólásokat is nézd meg, mert általában ott leírják, hogy kell a különféle (Steam, GoG, stb.) verziókra rápasszítani a honosítást.**

2. **Ismert hiba.
Win XP esetén: Start menü, Futtatás, írd be, hogy dxdiag, majd itt a Hang fülön a Hardveres gyorsítás csúszkáját húzd le minimumra. Win 7 esetén (Itt a dx már nem tartalmazza ezt a lehetőséget) Vezérlőpult, Hardver és Hang, aztán Hang, majd a Lejátszás fülön válaszd ki az aktuális hangeszközöd (Hangszórók néven fut többnyire), Tulajdonságok, majd Speciális fül, és itt 16bit, 44100Hz (CD-minőség)-re állítsd be az Alapértelmezett jelszintet.**

WORLD OF WARPLANES

➲ Sziasztok!
Azzal fordulok hozzátok, hogy a World of Warplanes letöltése után a kliens frissítése kb. 2%-nál megáll, és nem megy tovább! Kérlek, segítsetek, mert szeretnék vele minél előbb játszani!
Hű olvasótok ➲ ZALARO1

Próbáld meg a teljes klienst letölteni egyben: http://tinyurl.com/mxchank (full client version), ez elméletileg mindig a legfrissebb, és tartalmazza az összes aktuális javítófájlt, így megkerülhető a frissítés.

MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA

➲ Kedves Guru!
A Madagascar: Escape 2 Africa c. játékban hogy tudnék a vízilóval elúszni a kő alatt? Lementem a víz alá, de utána olyan, mintha fal lenne ott, amerre mennem kéne. Ha lenne ötletetek, megköszönném.
➲ ZSOLTI

Erről van szó: http://tinyurl.com/mafshcq (9. percnél)? A Q billentyűvel elég mélyre kell merülni, és közben nyomni a C (úszás) gombot, több okosságot nem tudok hozzátenni. Nem hinném, hogy bugos, mert a gugli nem dobott ki semmi hasonló problémát.

BATTLEFIELD 4

➲ Sziasztok!
Ti jobban értetek hozzá, szóval az a kérdésem, hogy ezen a gépen, Medium grafikán, lag nélkül tudnám-e futtatni a BF4-et (főleg multi)?
VGA: AMD Radeon HD6670 RAMM: 4 GB RAM
CPU: Intel core i3-2100 3.10 GHz
Op.rendszer: Windows7 Home Premium 64 bit
Válaszotokat előre köszönöm!
➲ ANDRÁS

Szerencséd van, épp a tiéddel megegyező konfigon valaki már megfutotta a tesztkört, lásd http://tinyurl.com/md7juu9. Eszerint 1280x720 felbontásban, Mediumon kb. 40-50 FPS-re számíthatsz, multiban ebből még lejön szerintem 20%, de úgy is oké.

DEAD SPACE

➲ Szia!
Nem tudsz a játékhoz olyan trainert, ami az origines változathoz jó?
(az én verzióm 1.0.0 222)

Cheat nem jó? Állítsd meg a játékot, és a Pause menünél üsd be a kódot:
X, X, X, Y, X – +1000 credit
X, X, X, Y, Y – +2000 credit
X, X, X, Y, X, Y – +5000 credit
X, Y, Y, X, X, Y – +10000 credit
Y, X, X, X, Y – +2 node
X, X, Y, Y, Y – Oxigén feltöltése
X, Y, Y, X, Y – Stasis és Kinesis energia feltöltése
Az Oxigén, Stasis cheateket folyamatosan lehet használni, de creditet és node-ot csak végigjátszásonként egyszer.

Ui: nem nagyon ajánlgatnék online klienssel rendelkező játékhoz trainert, az ördög sosem alszik, a fene se tudja, melyikbe van elásva egy trójai...

LEAGUE OF LEGENDS

➲ Helló, Gurusok!
Van egy nagy problémám! Régen nagy LoL-os voltam, és eldöntöttem, hogy újra fogok játszani, de nem sikerült. Az Asztalon rákattintok, kiadja a logóját, de utána semmi sem történik. Kérlek, segítsetek! Válaszotokat előre is köszönöm.
➲ F. KRISZTIÁN

A C:\Riot Games\League of Legends\RADS\projects\lol_launcher mappát töröld ki, majd indítsd a LOL-t, várd meg, míg újra letölti a szükséges fájlokat, addig pedig ne piszkáld.

Ha a fenti módszer nem működne, akkor a C:\Riot Games\League of Legends\RADS\downloads és a C:\Riot Games\League of Legends\RADS\solutions mappákon belül MINDENT tessék törölni, továbbá a lol_air_client és lol_air_client_config_na fájlokat a C:\Riot Games\League of Legends\RADS\projects könyvtárból. Aztán gép restart, majd rendszergazdaként indítani a LOL-t (jobb egérgomb az ikonján, Futtatás rendszergazdaként).

LA NOIRE

➲ Szia, Tika!
Az a problémám, hogy megvettem az L.A. Noire PC-s Complete Editionjét. Feltelepítem a C meghajtóra (állítólag azt kedveli), és elindítom. Elkezd patchelni. Itt jön az én problémám, hogy valami iszonyat sokáig patchel. 2 óráig hagytam dolgozni, és akkor se fejezte be. Ha netán Alt-Tabolnék, és visszalépek, akkor meg egy L.A. Noire neonfeliratot találok. Netán ennek a patchnek megkerülésére/felgyorsítására nincsen lehetőség? Ugyanis már nagyon szeretnék vele játszani.
A választ előre is köszönöm!

Ami nem megy, ne erőltessük, tehát ha az automatikus frissítés akadozik, akkor manuálisan is fel lehet szórni a patchet, innen pl. http://tinyurl.com/kkvvu2s.

PAINKILLER HELL & DAMNATION

➲ Helló, Tika!
A következő gonddal jövök: amikor el akarom indítani a játékot, nem történik semmi! Mit tegyek? A futtatás rendszergazdaként nem működik szintén. Illetve több játéknál is előfordul ez a probléma. Mindegyik ilyen problémás játékot meg lehet oldani egy adott módszerrel, vagy külön-külön mást kell csinálni?
Előre is köszi! ➲ BLUE BLUR

Gondolom, ez a steames mellékletünk. Biztosan csak egy felhasználói fiók van azon a gépen (és ugye az sem árt, ha az rendszergazdai jogosultságokkal rendelkezik)? Ha igen, akkor ne a játékot, hanem a Steamet indítsd rendszergazdaként, majd ha ez sem jönne be, akkor kapcsold ki a Felhasználói fiókok felügyeletét: Start menübe alul beírod, hogy wscui.cpl és Enter, aztán bal oldalt, fent Felhasználói fiókok felügyelete beállításainak módosítása, itt a csúszkát teljesen le, és OK. És igen, többnyire ez a hibaüzenet nélküli elszállás jogosultsági problémát jelent...

FRAPS

➲ Helló, PC Guru!
Amikor videót vennék fel, vagy egy képet sütnék el, akkor a FRAPS a Skype-ról csinál mindent. Ha meg kilépek a Skype-ból, akkor egy fekete képernyőt vesz fel. Mit csináljak? ➲ BLUE BLUR

A Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál a Telepített frissítések megjelenítésére kattints, aztán keresd meg a KB2670838 számú frissítést és távolítsd el. Néhány embernél ez összegabalyodik a Frapsszal, reméljük nálad is ez a gond.

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Üdv, PC Guru!
Megvettem az Assassin's Creed 3-at, telepítem, de mikor elindítom, ezt írja ki: Az alkalmazás nem tudott megfelelően elindulni (0x000007b). Már sok mindent próbáltam, de nem működik. A válaszokat előre is köszönöm.
➲ BÁLINT

Kövesd ezt az útmutatót: http://tinyurl.com/ocrgzpu

- **Röviden: a megjelölt helyről fájl letölt, 5 dll kicsomagol; gép újraindít, F8 nyomkod a boot után, aztán Safe mode kiválaszt; a C:\Windows\System32 mappába bemásolod az 5 dll fájlt, de úgy, hogy felülírják az eredetit; restart.**

STEAM

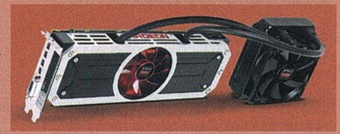
➲ Kedves gurusok!
Azért írok, mert sehol sem találni egy normális keygeneratort Steamre. Tudtok küldeni egy jót, ami működik, vírusmentes, ingyenes, és még offereket sem kell teljesíteni? Ha ez veszélybe hoz titeket (mert tudom, hogy illegális), akkor ne tegyétek bele az újságba, de valami visszajelzést küldjetek légy szíves. Meg egy linket, ha tudtok!

Ezen azért elméláztam, mert ekkora pofátlanságot ilyen udvariasan régen fogalmaztak meg (ráadásul a helyesírás is tűrhető volt, ezt csak azért jegyzem meg, mert általában egyenes arányban van a kérés nagysága és a „küggyél szériált" sablon cizellálása). Aztán a dátum – épp április elsejei keltezésű levél – alapján sikerült kiokoskodnom, hogy vélhetően valaki megtisztelt ezzel a poénnal. Jó volt, úgyhogy megérdemel „egy" linket: http://tinyurl.com/6zymcf

Az AMD felpofozta az Nvidiát

TERMÉK NEVE **RADEON R9 295X2** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **1499 DOLLÁRTÓL**

Alig telt el egy hónap a GeForce GTX Titan Z bejelentése óta, az AMD máris rálépett az Nvidia tyúkszemére: íme, a világ (épp aktuális) leggyorsabb videokártyája, az AMD Radeon R9 295X2, ami nemcsak hogy gyorsabb, mint a Titan Z, de olcsóbb is – konkrétan fele annyiba kerül, mint az Nvidia csodagyereke. A 295X2 igazi erőmű: két darab Hawaii cGPU feszül rá a gigantikus méretű nyákra, összesen 5632 shader processzort nyújtva át a nyers teljesítményre éhes vásárlóknak. A grafikus egységek maximális órajele 1018 MHz, amit 5 GHz-es, 512 bites buszrendszerre szerelt, 2x4 GB-nyi (cGPU-nként 4 GB) GDDR5-ös modulokból álló memória egészít ki. Ehhez persze kell kakaó bőven – a 295X2-n két darab 8 tűs tápcsatlakozó található, ezeken át veszi fel a kártya az átlag 450 watt energiát, ami persze maximális kihasználás esetén (haha!) 500 wattra is rúghat. Ez persze senkit se ejtsen kétségbe, elvégre az 1499 dolláros ajánlott ár kicsengetése után már szinte presztízskérdés a magas villanyszámla. Ám ez még mindig nem minden: a Sapphire gondolt egy merészet, és bejelentette az első tuningolt (igen, még tovább gyorsított) R9 295X2-t, ami már 1030 MHz-es magokkal és 5,2 GHz-es memóriaegységekkel operál. Ezért a kis plusz kakaóért 100 dollár felárat kell kicsengetnünk, igaz, a megemelt árba beletartozik egy igényes, szállítást lehetővé tevő fémdoboz is, amiben sokkal jobban érzi magát a csúcsok csúcsa videokártya, s vele a hozzá járó extra hűtőegység, ami segíti megakadályozni PC-nk felgyulladását.



Konzolt épített az Amazon

TERMÉK NEVE **FIRE TV** GYÁRTÓ **AMAZON** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **99 DOLLÁR**

Az Amazon egyszer már sikeresen letarolta a táblagéppiacot, az e-book olvasók világában pedig még mindig koronázatlan királynak számít. Itt az ideje hát a terjeszkedésnek: meg kell hódítani a videojáték-ipart! Persze a világ legnagyobb internetes áruházának vezetői nem ostobák: tudják jól, hogy egy nagy teljesítményű konzollal nem rúghatnának labdába a Sony és a Microsoft mellett, ezért inkább a „kicsiket" fojtják az Amazonas vizébe a Fire TV nevű set-top boxszal. A Qualcomm Snapdragon S4 Pro SoC-ra épített, négy darab, egyenként 1,7 GHz-en járatott Krait maggal felszerelt készülék Adreno 320-as grafikusegységet és 2 GB RAM-ot tartalmaz, ami az összes komolyabb multimédiás feladat ellátására elegendő. Sőt még annál is többre, lévén a Fire TV-n játszani is lehet, mi több, az Amazon egy saját tervezésű kontrollert is kiad a készülékhez. A Fire TV-n módosított Android operációs rendszer fut, ami felett a gyártó teljes körű felügyeletet gyakorol – emiatt nem minden androidos applikáció futtatható rajta, csakis azok, amik az Amazon saját boltjában vásárolhatók meg. A cég exkluzív játékkínálattal igyekszik megfogni az alkalmi szórakozásra vágyó érdeklődőket, mivel pedig a Fire TV mindent tud, amit a nagyok (Netflix, Hulu és még sorolhatnánk), már csak megfelelő ár kell a sikerhez. A készülék 99 dollárba kerül majd, ehhez jön felárként a 39 dolláros kontroller. Hogy mire a jövőidő, amikor a Fire TV már kapható? Nos, a hivatalos magyarországi premier bizonytalan ideig várat magára.

Nincs többé Nokia

A Microsoft hivatalos közleményben adta a világ tudtára, hogy megtörtént az elkerülhetetlen: a Nokia, mint független cégrész teljes egészében megszűnt, mostantól csak Microsoft van, a redmondi óriás pedig lassan magába olvaszt mindent, ami valaha a finn mobilkirály birodalmába tartozott. A telefonokkal is foglalkozó Microsoft Devices Group részleg ügyvezetője marad a volt Nokia-elnök Stephen Elop, illetve a Nokia márkanév sem valószínű, hogy eltűnik a boltokból, lévén bejáratott brandről van szó.

A Swarovski meghódítja a galaxist

TERMÉK NEVE **SAMSUNG GALAXY 5 S CRYSTAL COLLECTION**
GYÁRTÓ **SAMSUNG / SWAROVSKI**
MEGJELENÉS **2014 MÁJUS** ÁR **NEM ISMERT**

A Swarovski és a Samsung bejelentette a közös gyártású, kristályborítású Galaxy S5 okostelefont. A készülékről a cikk írásakor még csak egy rövid YouTube-os beharangozó videó található meg, onnan loptuk az itt látható aprócska képet is – igaz, már ennyiből leszűrhető, hogy itt bizony nagyon komoly felárról lesz szó, ugyanis a telefon minden kis négyzetcentiméterét Swarovski kristályok borítják. Árat nem közölt a koreai gyártó, viszont az kiderült a reklámból, hogy májusban jelenik meg a telefon.

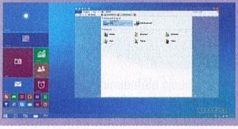
Nem lesz idén új iPhone

Legalábbis ezt pletykálják az Apple-höz közel álló források. Állítólag az iPhone Air kódnevű, nagy képernyős, ultravékony okostelefon fejlesztése, bár jól halad, mégis megcsömörlött, mert a kaliforniai mérnökök nem találtak megfelelő akkumulátort, ami képes kiszolgálni az új generációs készüléket. A kaliforniai székhelyű anyavállalat természetesen nem kommentálta a hírt, így érdemes óvatosan kezelni a sztorit – igaz, számba lehet venni, hogy az iPhone-okkal kapcsolatos, fél évvel a megjelenés előtt lábra kélt pletykákban sokszor több igazság van, mint gondolnánk. Az iPhone 5, 5c és 5s modellek is sokkal korábban közismertté váltak, mint az Apple szerette volna. Valakinek mindig eljár a szája.

Visszatér a Start-menü!

TERMÉK NEVE **WINDOWS 8.1 FRISSÍTÉS**
GYÁRTÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **2014 SZEPTEMBER**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Igen, a cím nem hazudik: a Microsoft szoftvermérnökei több éven át tartó szélmalomharc árán ugyan, de rájöttek, hogy Start menü nélkül nincs értelme az egyszerű informatikus életének, így a szeptemberben esedékes új Windows-frissítésben visszahozzák a szeretett funkciót. Az őszi nagygenerál hivatalos neve egyébként még vita tárgyát képezi: vagy Windows 8.1 Update 2 (aú!), vagy Windows 8.2 lesz.



Új csillag az okostelefonok egén

TERMÉK NEVE **ONE** GYÁRTÓ **ONEPLUS** MEGJELENÉS **2014 TAVASZ VÉGE** ÁR **270-300 EURÓ KÖZÖTT**

Manapság, amikor boldog-boldogtalan startup-céget alapít, már nem számít meglepőnek, ha egy viszonylag kicsi és új vállalat rukkol elő egészen nagyszabású technikai megoldásokkal. Kiváló példa erre a Facebook-birodalom által múlt hónapban bekebelezett Oculus, illetve a OnePlus nevű vállalkozás, amit az Oppóból kivált (de az elektrotechnikai óriással máig jó kapcsolatot ápoló) egykori alelnök, Pete Lau alapított, és mely be is mutatta első, igencsak figyelemreméltó termékét, a OnePlus One nevű okostelefont. Hogy az elnevezés miatt lesz-e per a HTC-vel, a jövő zenéje, annyi viszont már most ismeretes a még nyár előtt befutni készülő termékről, hogy 270-300 euró közötti áron kínál olyan luxusmegoldásokat, mint az NFC, az LTE vagy épp a 13 MP-es hátlapi kamera. A OnePlus csodagyereke ráadásul a kakaóval sem spórol: a legerősebb Qualcomm Snapdragon 801 SoC használatának hála, egy négymagos, magonként 2,5 GHz-en ketyegő zseberőművel van dolgunk, amit Adreno 330-as grafikusmaggal és 3 GB RAM-mal toldottak meg a mérnökök. Az Android 4.4-en alapuló, de saját interfésszel bíró operációs rendszer, az 5,5 hüvelykes Full HD kijelző, a mindössze 162 grammos súly (amivel a OnePlus One lehet a legkönnyebb ilyen méretű okostelefon), mind-mind hozzáadnak ahhoz, hogy a One új ár-érték arány császár lehessen a sok kínai androidos furcsaság után. Reméljük, a még csak evickélő cég bicskája nem törik bele a terjeszkedésbe, és a késő tavaszi premier után a magyar szolgáltatók is felfedezik a One-t.

Fülhallgatók a Lamborghinitől

TERMÉK NEVE **EL-01, ML-01, HL-01**
GYÁRTÓ **LAMBORGHINI TONINO**
MEGJELENÉS **MEGJELENTEK**
ÁR **70, 100 ÉS 150 EURÓ**

A Lamborghini sportautókat talán nem kell bemutatni senkinek, van viszont az olasz cégnek egy leányvállalata, a Tonino, ami prémium árkategóriás kiegészítőket forgalmaz. Bár eddig is sok klassz kulcstartó és baseballsapka került ki a Tonino szárnyai alól, most újabb őrület érkezett: luxusfülhallgatók, rajtuk a Lamborghini népszerű bikájával. Az Apple-tulajdonosokat célzó ML-01 100, a csúcsmodell HL-01 150 eurós áron kínál kiváló hangminőséget – már ha valaki elég tehetős hozzá, hogy egy drága olasz sportkocsiban feszítve hallgasson rajta operát. Akad viszont egy olcsóbb kiadás is 70 euróért, amit androidos készülékek birtokosainak ajánlanak (ezzel gyakorlatilag lecsórózva őket): ez az EL-01.

Közeleg az UHD táblagépek kora

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **JAPAN DISPLAY** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Legalábbis a Japan Display szerint, amely állítja, hogy mérnökei forradalmi áttörést értek el a Full HD feletti felbontású régiókba törő képmegjelenítő panelek fogyasztáskorlátozása területén. Új fejlesztésük egy 10,1 hüvelyk átmérőjű 4K-s kijelző, ami 3840x2160-os felbontása és 438 ppi-s pixelsűrűsége ellenére sem fogyaszt többet egy ugyanakkora méretű, 2560x1600 pixel felbontású WQXGA képernyőnél. A táblagépekbe szánt szépség 1100:1 kontrasztarányt és 160 foknál is szélesebb betekintési szöget ígér, igaz, a fényerő a megszokott 500 helyett csak 400 cd/m². Ár természetesen nincs, ellenben az út megnyílt a felhasználói szintű UHD-s tabletek gyártása előtt. Máris várjuk a 2015-ös CES-t!

Ezért gyenge az Xbox One

TERMÉK NEVE **XBOX ONE** GYÁRTÓ **MICROSOFT** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **KB. 160.000 FORINT**

Az Xbox One tavaly őszi premierje óta mástól sem hangos a gamer-sajtó, mint hogy a Microsoft masinája egyik multiplatform játékban sem éri utol a konkurens Sony PlayStation 4-et. Az okokat többen boncolgatták már, egyesek szerint a memóriamodulok kommunikációs különbségei folytán lehetséges, hogy az Xbox One hátrányba kerül a szinte azonos architektúrájú PS4-gyel szemben, mások a Microsoft debug-kiosztásának lassúságát, illetve a gép teljesítményének utolsó pillanatban történő változtatgatását okolják. Pedig a Trails-sorozatot fejlesztő RedLynx szerint a programozók hozzáállásával, illetve a fejlesztői környezet gyermekbetegségeivel van probléma: a mai játékok készítői még hajlamosak az ROP blokkokra hagyatkozni, amikből sokkal kevesebb van az új Xboxban, mint a PS4-ben, holott az MS mérnökei már a jövőbe tekintve úgy alkották meg a masinát, hogy a grafikus effektek többsége (azaz nagyjából minden a poligonok renderelésén kívül) már közvetlenül compute shaderként kerüljön kiszámításra, azaz a programozóknak ne kelljen az ROP blokkokkal foglalkozniuk, hisz azok úgyis egyre kevesebbnek fognak tűnni az idő előrehaladtával. További gondokat szül, hogy az Xbox One operációs rendszere, a Real Time Operating System nem érhető el közvetlenül, csakis két „partíción” át, amiket a szoftvermérnökök újabb operációs rendszerekként emlegetnek. Idővel viszont javulni fog a helyzet, mindössze ki kell várni, hogy a játékokat fejlesztő cégek kisilabizálják az újfajta programozási megoldásokat.

SteelSeries Sensei

A GAMER EGEREK MESTERE

[ÍRTA WILSON] A dán SteelSeries termékeivel eddig még nem nagyon foglalkoztunk, de most három hónapon keresztül teszteljük az egereiket: kezdésnek rögtön a csúcskategória legtetejét, ahová csak kevesen merészkednek...

Vannak azok a gyártók, amelyek kitalálnak jól csengő, de teljesen értelmetlen, áltudományos szavakat a termékeik reklámozásához, és vannak azok, melyek tényekkel is alátámasztják hangzatos marketingdumájukat. A dán SteelSeries az utóbbi tábort erősíti: 2001-es alapítása óta folyamatosan azon dolgozik, hogy eszközei a játékosok igényeit szolgálják ki, legyen szó kezdőkről, amatőrökről, vagy ama profikról, akik világbajnokságokat, regionális tornákat igyekeznek meghódítani. A dánok gyártanak billentyűzetet, headsetet és egyéb kiegészítőket, de egyvalamiben szinte nincs riválisuk: profi, kiváló gamer-egérben.

DÁN PRECIZITÁS, JAPÁN TÖKÉLETESSÉG

A SteelSeries egereit beazonosítani nem egyszerű dolog, a dán gyár csak nagyon ritkán tér el a mostanra már milliók által imádott, házon belül tökéletesített külsőtől és formától, így jobbára csak az ár lehet iránymutató a rágcsáló kategorizálása kapcsán. Ebből a szempontból nézve a Sensei az abszolút felső kategóriába tartozik: 90 eurós, közel 30 ezer forintos ajánlott fogyasztói ára talán elrettentő is lehet, hiszen ezért a pénzért már bőven belépő kategóriás videokártyákat szoktak osztogatni. Akkor meg hogy kerülhet ennyibe egy egér?

Úgy kérem, hogy ez minden idők egyik legjobb, ha nem „a" legjobb gamer-egere. Már a külseje is tiszteletet parancsol: a dán formatervezők példaértékű munkát végeztek, a Sensei teljesen lekerített felülettel rendelkezik, sehol sincs rajta egy ormótlan kiszögelés vagy sorja. Az egész olyan, mint egy hatalmas vízcsepp, amit műanyagba öntöttek. Nem is akármilyenbe: bár maga a felület nincs bevonva csúszásgátló gumírozással, mint például a Speedlink-egerek, de erre nincs is szükség, a fémes, alumíniumra emlékeztető felső részen nem csúszik a kéz, ráadásul még baromi jól is néz ki. Probléma csak egy van vele, ez pedig a méret: eddig azt hittem, átlagos méretű kezem van, de a SteelSeries-rágcsálók ezt gyorsan átértékeltették velem. A Sensei is jóval nagyobb, mint egy átlagos egér, és az első pár napban ez sok bosszúságot is okozhat. Eltart egy darabig, míg az ember megszokja, és még utána sem lesz tökéletes a komfortérzet, ám ezért kárpótol a hardver összes többi tulajdonsága. És kérem, abból neki szinte végtelen mennyiségű akad.

PC A KEZEDBEN

Használtál már precíz egeret? Kerültél már a hatalmas DPI-értékek varázsa alá? Na, akkor gyorsan felejts el mindent, amit eddig a pontosságról tudtál, a Sensei ugyanis annyira akkurátus, hogyha lenne éle, még boncolni is lehetne vele. Ezt szinte kizárólagosan annak köszönheti, hogy a borítása alatt egy 32 bites ARM processzor dolgozik, amely annyira gyors, mint az első, 75 MHz-es Pentium processzor. Hogy ez miért is jó? Például azért, mert a Sensei használatához nem kell drivert telepíteni, minden információt tartalmaz a belsejében lévő chip, így tényleg csak elég bedugni az aranyozott végű, védőburokkal is ellátott USB-kábelt a gépbe, és máris feltámad a rágcsáló. A mintavételezés sebessége és gyorsasága elképesztő, a 10.8 megapixeles HD-szenzor másodpercenként akár 12 ezerszer is letapogathatja a felületet, vagyis ha egy légy rámászik a Senseire, és egy mikronnyit is megmozgatja, akkor megy vele a kurzor is.

A beépített CPU másik nagy előnye a profilozás. Bár rengeteg egér van, ahol el lehet tárolni a különböző beállításokat, de a Sensei esetében ezt külső szoftver használata nélkül is meg lehet oldani, hiszen az egyes profilok között egy gombbal lehet váltani; hogy épp melyik aktív, azt a 16,8 millió színt kezelő LED fénye, illetve az egér alján lévő fekete-fehér kijelző is mutatja. Utóbbira bármilyen felirat ráégethető, aminek sok értelme ugyan nincs (hacsak valaki nem fejjel lefelé fogja...), de legalább menőn néz ki – és csak egy szoftver kell hozzá.

KEVESET FOGYASZT

A szoftver neve SteelSeries Engine, ezzel hajtható ki a maximum a Sensei-ből és az összes SteelSeries-egérből is, és itt tényleg nem túlzás a reklámanyagokban használni „maximális testre szabás" kifejezést használni. Nem csupán az érzékenység állítható, de mind a nyolc gomb is (ezek akár meg is cserélhetők, így balkezesek számára is tökéletes választás lehet a Sensei!), sőt, még az egérpadtól mért távolság is, vagyis aki hajlamos felemelni a rágcsálót játék közben, annak nem kell amiatt aggódnia, hogy megkergül a kurzor.

A SENSEI ÁRA SOKAK SZÁMÁRA KIFEJEZETTEN HORRIBILIS LEHET, DE TÉNY, HOGY EHHEZ FOGHATÓ EGERET NAGYÍTÓVAL SEM LEHET TALÁLNI A PIACON

A SteelSeries Sensei nem egy olcsó darab, de nem is az olcsó kategóriába szánták: azoknak készült, akik profik akarnak lenni, vagy már jelenleg is aktív versenyzők, és egy megbízható játékostársra vágynak. 30 ezer forint nagyon borsos ár egy egérért (a vezeték nélküli változata dupla ennyibe kerül), de megéri: ennyire testre szabható, pontos és elképesztően jól kinéző rágcsáló egész egyszerűen nincs a piacon. Harap, de nem fáj, sőt – rövid idő alatt elkezded élvezni, és utána semmi másra nem vágysz!

Eszköz: **professzionális gamer egér**
Info: **www.steelseries.com**
Ár: **29.000 Ft körül**

PC GURU INDEX 9.8

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAMSUNG GALAXY TAB LITE 7

A Samsung régebben a vastag pénztárcájú vásárlókat célozta, a cég új piacpolitikája viszont azoknak kedvez, akik nem tudnak százezreket költeni egy táblagépre vagy okostelefonra. A Galaxy Tab Lite 7 ennek megfelelően jó áron kínál megfelelő teljesítményt.

A Samsungnál rájöttek, hogy a Galaxy Note család egyszerűen túl nagy falat ahhoz, hogy csak a prémium és felső-középkategóriában legyen jelen, így a koreai mérnökök előálltak egy olcsósított Galaxy Tab változattal, amit ennek megfelelően kereszteltek el. A Samsung Galaxy Note Lite ugyanis nemcsak könnyű, de kissé butácska is – igaz, ezt a tulajdonságát bőven ellensúlyozza, hogy már 40 ezer forint alatt hozzájuthatunk, ennyi pénz pedig egyáltalán nem sok egy kétmagos processzorral felszerelt, általános alkalmazásokra kifejlesztett táblagépért.

A Note Lite egy mindenféle cicomát mellőző, faerezet mintázatú dobozban érkezik, amiben a táblagép, egy töltő, a hozzá való micro-USB adat- és töltőkábel, valamint a szükséges papírok kaptak helyet. A tablet külseje nem sok meglepetést tartogat: vastag káva szegélyezi a készüléket, a panel alatt a Samsungtól elvárható Home gomb, két érintőgomb („Opciók" és „Vissza"), jobbra a bekapcsoló- és a hangerőszabályozó-gombok, alul egy micro-USB bemenet, felül pedig egy jack-dugó található. A mondhatni standard kivitelezés egy 7 hüvelykes, 1024x600-as natív felbontású TFT panellel válik teljessé, ami alatt egy 3600 mAh-os akkumulátor, egy kétmagos, 1,2 GHz-en ketyegő processzor, 1 GB memória és 8 GB tárhely lapul (ez utóbbi 32 GB-g bővíthető). A hozzáértők már ennyiből rájöhetnek, hogy a Lite nem egy erőmű, aki játékra vagy bonyolult szakmai applikációk futtatására szeretne táblagépet venni, az jobb, ha máshol keresgél. Ugyanakkor 40 ezer forint alatt ennél jobb specifikációt nehéz találni, az Android 4.2-es operációs rendszerrel felszerelt eszköz pedig jól teljesít, ha az ember internetezni, videókat nézni vagy e-mailezni szeretne. Ráadásul a Lite könnyen hordozható, hisz mindössze 310 grammot nyom, dimenziói pedig (193,4x116,4x9,7 mm) lehetővé teszik, hogy szinte bármilyen táskába beleférjen.

Ha nagyon szőrös szívűek szeretnénk lenni, egyedül a multimédiás képességekbe tudnánk belekötni. A Samsung Galaxy Tab Lite 7 mindössze egyetlen 2 MP-es kamerával lett felszerelve, és az is hátulra került, tehát húsvétozós szelfiket nem a Lite-unkkal fogunk készíteni. Lejátszásnál már jobb a helyzet, a készülék a Full HD-s anyagokkal is megbirkózik, noha nem sok értelme van ekkora felbontású videókat másolni rá, mert a kijelző sokkal kevesebb pixelt jelenít meg. Összefoglalva, a Lite-tal tényleg csak kommunikálni és internetezni lehet jól, azt is mindössze wifis környezetben. Pehelykönnyű általános táblagépnek viszont tökéletes választás.

Eszköz: **táblagép**
Info: **www.samsung.com/hu/**
Ár: **39.900 Ft**

PC GURU INDEX
8.5
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAMSUNG LS24D590PL MONITOR

Manapság nem nagy kunszt a Full HD monitor, sőt, gyakorlatilag az irodákban is átvették a vezetést a magas felbontású, 16:9-es képarányú kijelzők. Hogy mivel lehet kiemelkedni a mezőnyből? Például azzal, ha a mérnökök nemcsak jót, de szépet is terveznek.

Nálunk járt a Samsung vadonatúj, LS24D590PL kódnevű monitorja, amivel a dél-koreai gyártó láthatólag nem készül forradalomra: egy technikailag átlagosnak mondható, de persze a márkához mérten minőségi kijelzőről van szó, ami viszont nagyon jól mutat az asztalon, bebizonyítva, hogy az elegáns dizájn néha minden modern megoldásnál többet ér. Ha ugyanis a hivatalos specifikációkat nézzük, az LS24D590PL nem sokban emelkedik ki az átlagos Full HD panelek közül: egy 23,6 hüvelykes, 1920x1080-as natív felbontású, LED háttér-világítású PLS (egy saját IPS variáns a Samsungtól) monitorról beszélünk, amit 1000:1 kontrasztarány, 178 fokos betekintési szög és 5 ms-os válaszidő jellemez. Ez utóbbi két adat filmnézéshez és játékhoz is kiváló választássá teszi a kijelzőt, ami kétségkívül meglepő egy nem LCD paneltől. Ám minden más fronton a szokásos dolgok fogadnak bennünket: egy D-SUB- (analóg), két HDMI- és egy jack-bemenet, a 3,98 kg-ot nyomó monitor pedig

állítva, nyakkal együtt 541,8x421,2x169,2 mm-es dimenziókkal rendelkezik.

Igen, a 169,2 mm-es vastagság talppal együtt értendő, a panel mindössze 58,5 mm vékony, ami a gyakorlatban kifejezetten kecses külsőt kölcsönöz az LS24D590PL-nek. A kijelző körüli káva olyan keskeny, hogy még a kötelező kalibrálógombok sem férnek el rajta – ezeket egy, a monitor hátoldalán található kis joystick helyettesíti, amit eleinte szokatlan használni, de néhány órával a készülék felállítását követően már megy, mint a karikacsapás. Az ezüstös színben játszó borítás anyagminősége kiváló, a készülék nem recseg, illesztései hajszálpontosak, külseje pedig minden egyéb téren megfelel a prémium kategóriának. A látszólag gyenge talp valójában meglepően stabil kiszerelést eredményez, és mindent egybevetve kijelenthető, hogy a Samsung monitorja nagyon jól néz ki. A képminőséggel sincs probléma, a színek kellően élesek, sőt, kiemelendő, hogy a panel sok rokonától eltérően még a skálázásban is jeleskedik, azaz az alacsonyabb felbontásban futó alkalmazások is vállalhatóan mutatnak rajta.

A Samsung LS24D590PL a cikk írásakor még nem kapható Magyarországon, de külföldi, 270 dolláros / eurós ára alapján nagyjából 80 ezer forintos ajánlott fogyasztói árra számítunk. Ez elsőre ugyan soknak tűnhet, viszont látva a készülék képminőségét és sokszínű felhasználói lehetőségeit, talán mégis megéri – főleg, ha hosszabb távra veszünk monitort, és pár évig (a 4K-forradalomig) biztosan nem szeretnénk lecserélni.

Eszköz: **monitor**
Info: **http://www.samsung.com/hu/**
Ár: **kb. 80.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.0
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAMSUNG 840 EVO MSATA 120 GB SSD

Az asztali gépek és notebookok miniatürizálása minden komponensre kihat, és amelyik hardver nem tudta követni a méretcsökkentést, ott a gyártók új megoldásokat, új szabványokat vezettek be. Így történt ez a notebook HDD-k esetében is, amiknél a 2,5 colos méret és 9,5 mm-es vastagság hamar komoly problémává vált. A megoldást az SSD jelentette, illetve megérkeztek a 7 mm vastag meghajtók is, ám a 2,5 col még mindig megmaradt, ezért született meg a micro SATA, vagyis mSATA formátum.

A gyártók itt elhagyták a tokot és a kettéosztott tápegység+adatcsatlakozót, helyette egy 3x5 cm-es nyáklapra kell rázsúfolni minden szükséges NAND flashchipet, DDR cache memóriát és vezérlőt. A szabvány nem különösebben új, de a felhasználók hamar megtapasztalták, hogy az agresszív miniatürizálást a teljesítmény és kapacitás drasztikus csökkentésével érték el a cégek.

A Samsung kiválóan teljesít az SSD mezőnyben, ezért úgy gondolta, hogy a 840 EVO szériáját képes mSATA méretre is lekicsinyíteni. Az új, mSATA példányok neve pontosan ugyanaz, mint a 2,5 colos modelleké, és ez nem véletlen: a mérnököknek sikerült pontosan ugyanazt a sebességet, fogyasztást és szolgáltatáscsomagot belezsúfolni a kisebb formátumú tárolókba. Ez egészen pontosan azt jelenti, hogy a 840 EVO mSATA 120 GB SSD-n is a roppant erős MEX3-as vezérlőchippel és 256 MB cache-sel találkozunk, amihez 19 nm-es TLC NAND flashchipek kapcsolódnak.

Miután tisztáztuk, hogy a felépítés ugyanaz a 2,5 colos, illetve mSATA 840 EVO SSD-nél, nem is csoda, hogy a tesztméréseknél is pontosan ugyanazokat a jó eredményeket kaptuk. Olvasásnál a szekvenciális adatátviteli csúcssebesség és az IOPS érték (Input/Output Operations Per Second) is kiváló, csak írásnál kell némileg szolidabb teljesítménnyel beérnünk. Ez utóbbi a 120 GB-os modell sajátossága, a 250-es, illetve nagyobb kapacitású SSD-knél az írás is csúcskategóriás sebességen történik. Mindehhez természetesen jár a TRIM támogatás, a meghajtón belüli, hardveres titkosítás, és a Magician szoftver minden extrája.

Az árat direkt a végére hagytuk, mert sok jó hardver és fejlesztés bukott már el az árazáson. Nos, az mSATA verziós 840 EVO-knál vállalható méretű (kb. 4-5 ezer forintos) felárral kell számolnunk a 2,5 colos modellekhez képest, ami nagyon jó hír. Mostantól bárkinek, akinek megfelelő számítógépe van, bátran ajánlhatjuk, hogy válassza a 2,5 colos SSD helyett a mSATA 840 EVO szériát, mert ugyanazt a sebességet és szolgáltatásokat kapja, csak éppen sokkal kisebb méretben, 50 gramm helyett 10 grammba sűrítve. Ha pedig az SSD nem foglalja el a 2,5 colos helyet, akár kétmeghajtós (SSD+HDD) notebookunk is lehet, így sem sebességben, sem tárhelyben nem kell kompromisszumot kötnünk.

Eszköz: **SSD**
Info: **www.samsung.com/hu/**
Ár: **25.300 Ft**

PC GURU INDEX 9.2

NEM AJÁNLJUK | MEGFONTOLANDÓ | **JÓ VÉTEL**

HYPERX FURY RED 8 GB 1866 MHZ CL10 KIT

A DDR4-es memóriamodulok idén kezdik meg hódító útjukat, ám a DDR3 trónfosztása nem lesz kimondottan gyors, sőt, az asztali gépeknél és notebookoknál csak 2015-ben jelenik majd meg az új szabvány. Addig marad a jól ismert DDR3, amiből sokkal többet már nem lehet kihozni (effektív 3 GHz környékén járnak a gyártók), ráadásul az árak is a plafonon vannak. A Kingston HyperX moduljai ismertek a hazai piacon, ám az elmúlt néhány évben olyan sokféle család és altípus jelent meg a HyperX-en belül, hogy elérkezett az ideje a nagytakarításnak.

A modulok elől ezentúl eltűnik a Kingston név, így hangsúlyosabbá válik a HyperX, illetve három főkategóriára bomlik a tuningmemória, amiből a belépőszintet a Fury képviseli. Való igaz, hogy a rendszermemóriák a gépek legunalmasabb elemei – semmi pörgő alkatrész, semmi kapcsoló vagy jumper, de még csatlakozó sem nagyon van rajta, hiszen az egészet egy hűtőborda borítja. A Furynál a Kingston új dizájnú hűtőbordát alkalmazott, ám ennél fontosabb hír az optikai tuningra törekvőknek, hogy többféle színben – köztük pirosban és fehérben – is elérhetők ezek a modulok.

A tesztünkre érkezett, két modult tartalmazó Fury csomag pirosban pompázó hűtőbordákat kapott, és a memóriák gyárilag garantáltan képesek stabilan hozni az effektív 1866 MHz-et. A Fury nevéből ugyan hiányzik, de fontos tulajdonság, hogy PnP egységekről van szó, vagyis megfelelő alaplappal használva már első bekapcsoláskor az XMP profilban rögzített, gyárilag garantáltan stabil, legjobb beállításokban működik a 8 GB RAM. Ez tökéletesen működött is a Z87-es alaplapban, és valóban minden játék és teszt stabilan lefutott 1866 MHz-en, CL10-es beállítások mellett. Ezután következett a tuning, ahol legnagyobb meglepetésünkre sikerült 2200 MHz-ig felcsavarnunk az órajelet, így CL11-es időzítés mellett már mérhetően erősebb gépet kaptunk. E felett ugyan már instabillá vált a PC, de persze elképzelhető, hogy szerencsésebbek 2400 MHz-ig is felhúzhatják Fury moduljaikat.

Ez a sikeres manuális tuning és a színválaszték – na és nem mellesleg a HyperX-hez járó élettartam-garancia – különösen annak fényében rendkívül jó hír, hogy jelenleg a piacon a legolcsóbb példányok között találjuk a Fury szetteket. Éppen emiatt még annak is ezt a kiszerelést ajánljuk, aki nem szándékozik RAM-ot tuningolni, egyszerűen csak stabil gépet szeretne hosszú távon. Ugyan a DDR3-1600-as ValueRAM és más konkurensek moduljainál lehet minimális, 1-2 ezer forintos árelőny, ám ezzel nem csupán a hűtőbordát, a színválasztékot és a magasabb gyári órajelet, de a „végtelen" garanciát is bukjuk – márpedig ezek megérik ezt a minimális felárat.

Eszköz: **memória**
Info: **www.kingston.com/en/hyperx/memory/fury**
Ár: **21.500 Ft**

PC GURU INDEX 9.1

NEM AJÁNLJUK | MEGFONTOLANDÓ | **JÓ VÉTEL**

© 2014 Viacom International INC. and Viacom Overseas Holdings C.V. All rights reserve
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
BÁTRAKÉ A NICKELODEON!
ÚJ KALANDOK KEDVENC HŐSEIDDEL
THE LEGEND OF KORRA
KUNG FU PANDA
LEGENDS OF AWESOMENESS
nickelodeon
JÁTSSZ A FANTASZTIKUS NYEREMÉNYEKÉRT!
/NICKELODEONHUNGARY
DONNIE
LEO
RAFI
MIKEY
TINI NINDZSA TEKNŐS FIGURÁK
1 DB IPOD NANO 16 GB
1 DB SPONGYABOB ELEKTROMOS GITÁR

ÁLOMPC

GURU

BIZTOS MEGÉRI A HASZNÁLT?

Egyesek úgy tartják, új gépet vásárolni lassan olyan luxus, mint új autót. Nos, az Ultra konfig valóban drága, de még messze van egy új autó árától, és a PC-k világában nem feltétlenül igaz az sem, hogy megéri használt gépre bővíteni. Használt alkatrésznél nagyon résen kell lennünk, ismerni a kiszemelt modell minden lehetséges hibáját, és ha lehet, ragaszkodni a garanciához. Mindemellett amiben van mozgó alkatrész (például HDD), azt lehetőleg csakis újonnan vásároljunk, és mindig nézzük meg, hogy meddig támogatott/fejleszthető még az adott platform. Ha ezen szempontok alapján megvizsgáljuk a Basic összeállítást, máris nem tűnik olyan bolondságnak új gépbe beruházni.

BASIC

A processzort leszámítva ebben a hónapban kellemes meglepetés volt a Basic konfiguráció frissítése, mert szinte minden fontos komponens egy kicsit olcsóbb lett. Az alaplapért, a házért és a videokártyáért is kevesebbet kérnek – utóbbinál ez különösen jó hír, így már egészen jó vétel ez a belépőszintű, kiegyensúlyozott modell. A végösszegnél sikerült kereken 5000 forintot megspórolnunk, ami már jelentős összeg ennél a konfigurációnál. Persze nagy volt a kísértés, hogy ezt más komponensre költsük: erősebb CPU és/vagy tápegység, jobb merevlemez, másik VGA – de a döntést inkább rátok bízzuk!

Alaplap	ASUS H81I-PLUS	20.000 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	15.500 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× 2 GB Kingmax DDR3-1600MHz	11.000 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon R7 260X 2GB	31.800 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.400 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	12.800 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.000 Ft
Összesen		119.200 Ft

GAMER

Középkategóriás konfigurációnk elemei régen változtak komolyabban – ez is azt mutatja, hogy az összeállított PC stabilan jó választás ennyi pénzért, AMD oldalon. A processzor PC-s berkekben már-már matuzsálemnek tekinthető, de egyszerűen nem akar kikopni a piacról, amire nem is lesz sok esély, amíg az FX-8320 vagy a 6350 nem esik be 30 ezer forint alá. Utóbbi már közel van ehhez, ám alig valamivel gyorsabb a 6300-nál, ezért mi még mindig ragaszkodunk a régebbi, olcsóbb modellhez. A videokártya egy átcímkézett HD7000 szériás Radeon, ennek ellenére nagyon jó áron kínál kiváló teljesítményt, így megéri az árát.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	23.700 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	27.600 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	6.000 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1600 CL10 KIT	21.100 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X 2 GB OC	50.900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.400 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.000 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	11 000 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.500 Ft
Összesen		172.600 Ft

ULTRA

300 ezer forint felett a felhasználó joggal várja el, hogy tiszteletre méltó, szupererős PC-t kapjon. Az Ultra konfiguráció ennek eleget is tesz, ráadásul ebben az alaplapban nem lehet gond egy kiadós tuning sem. A Maximus VI GENE lap micro ATX mérete senkit se tévesszen meg: ezen a lapon, ha lehet, még több extra van, mint a Herón! Kapunk például egy M.2+mPCIe foglalatot is, melynek fontos tulajdonsága, hogy a SATA Expresshez hasonlóan nagyobb sávszélességet kínál, mint a SATA6G, és már itthon is kapható bele megfelelő, szupergyors SSD. A VGA-nál továbbra sem változtattunk: a GTX 770 még mindig az egyik legjobb választás egy Full HD/WQHD monitorhoz.

Alaplap	ASUS Maximus VI GENE	51.700 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	58.900 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.800 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1866 CL9 KIT	21.600 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	80.300 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	27.400 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	38.000 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.400 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.700 Ft
Összesen		333.200 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Ebben a hónapban is letesztelnünk egy újfajta, mégis ismerős SSD-t, ami a Samsung istállójából gurult ki. Az mSATA 840 EVO titka, hogy pontosan ugyanazt a teljesítményt és megbízhatóságot nyújtja, mint egy 2,5 colos, 7 mm vastagságú EVO, csak egészen miniatűr formában. Az mSATA szabvány leginkább az ultrabookokban és mini asztali PC-kben terjedt el, de egyre több normál alaplapon is találkozunk vele. A Samsung ezúttal is agresszív, mivel a miniatürizálás nem jár mellbevágó prémium felárral sem, így akinek van ilyen foglalat az alaplapján, nyugodtan választhatja ezt az SSD-t. Aki marad a 2,5 colosnál, annak a Kingston V300 120 GB-ot ajánljuk, ami nagyon jó áron kapható.

KINGSTON
V300 120 GB

18.300 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 250 GB mSATA 43.200 Ft

VGA

A Geforce GTX 750 Ti a biztató kezdet után még nem érte el azt az árat, hogy ajánlani tudjuk, ezzel szemben a Radeonoknál megindult némi árcsökkentés. Ki kell emelnünk az R7 260X-et, abból is a 2 GB-os változatot, ami belépő szinten abszolút jó választás 35 ezer forint alatt. Ha kicsit feljebb is merészkedhetünk árban, érdemes már az R9 270-es modelleket szemügyre venni közelebbről, és itt már jó néhány Geforce is igen vonzó tud lenni. A felső kategóriának ugyan az aljára esik a GTX 770, mi mégis úgy gondoljuk, hogy FHD/WQHD játékra ez a kártya elegendő, csakúgy, mint vetélytársa, a Radeon R9 280X. Egynél több monitorhoz pedig SLI-t, vagy egy R9 290X/GTX 780 Ti-t válasszunk.

SAPPHIRE
R9 270X 2 GB

127.200 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte N770OC-2GD 80.300 Ft

MONITOR

Végre valami igazi pezsgés látszik a monitorok piacán. A Microsoft „megmondói" által tavaly megjósolt felbontás-bumm mégis megtörténik, és talán nem is csak a gazdagok sportja lesz a 4K. A megoldást a TN panellel szerelt modellek jelenthetik, amik iparági források szerint 120-150 ezer forint környékén nyitnak még nyár előtt. Igen, TN panel, méghozzá 4K felbontásban, vagyis a betekintési szög és a színhűség két olyan kifejezés, amit valószínűleg kínosan kerülnek majd a gyártók, ellenben az ár vonzó lesz, és a válaszidő sem lesz több 1-2 ms-nál. Persze a 4K-nak ma még sok buktatója van, ezért jobb, ha vásárlás előtt alaposan utánanézünk ennek a felbontásőrületnek.

SAMSUNG
S24C570HL

53.900 Ft

ALTERNATÍVA Dell UP2414Q 295.000 Ft

MEREVLEMEZ

Időről időre hallani újabb technológiákról, amikkel a HDD-gyártók bizonygatják, hogy korai még leírni a merevlemezeket. Nos, mi nem is írjuk le őket, de tény, hogy nagyon lassan haladnak a dolgok, és sok-sok ideje csak az 1-3 terabyte-os modellek a megfizethetők – az ennél nagyobb kapacitású és gyors példányok vagy túl drágák, vagy csak a hírekben léteznek. A sebesség sem javult számottevően, de azért jó hír, hogy az árak nem is emelkednek, és katasztrófa sem érte egyik gyártósort sem. Továbbra is érdemes odafigyelni a garanciára, és speciális feladathoz (DVR, NVR, Streaming NAS, RAID) érdemes a megfelelően optimalizált modellt választani.

WD
AV-GP 7200 rpm 3 TB

31.100 Ft

ALTERNATÍVA WD Black 1 TB 20.800 Ft

ALAPLAP

Nincsenek még egy éve piacon a 8-as szériába tartozó Intel chipkészletes alaplapok, máris érkeznek a 9-es modellek. Az új szériáról még nem sokat tudni, de annyit igen, hogy már az év második felében (ősszel) érkező, ötödik generációs Intel CPU-kat is támogatni fogják, illetve kezelik majd a most piacon lévő Haswell modelleket is. A 8-as szériában nem a Z87 a legjobb vétel, hiszen a B85 nem sokkal kínál kevesebbet az igazán hasznos extrákból, viszont sokkal olcsóbb, ezért nem csoda, ha a gyártók is ezt a chipkészletet favorizálják. Hiába az olcsó lapka, a B85 alaplapokon is találkozhatunk prémium hang- és LAN-vezérlőkkel, tuning BIOS-szal, és gamereknek szánt dizájnnal.

ASROCK
FATALITY B85 KILLER

24.400 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte F2A88XN 25.000 Ft

PROCESSZOR

Őszintén: asztali gépeknél a Haswell CPU-k nem hoztak különösebben nagy előrelépést semmiben, de mint platform, az LGA1150 bátran ajánlható bárkinek, aki nem LGA1155-ről váltana. Márpedig az LGA1150 még velünk marad jó darabig, hiszen az idén érkező, immáron 14 nm-es CPU-k is ebbe a foglalatba illeszkednek majd – persze annyi változtatással, hogy új chipkészlet is kelljen. Aki olcsón szeretné „megúszni" a CPU vásárlást, középkategóriáig választhat Pentiumot vagy Core i3-at, de a legjobb ár/érték arányt e felett mindenképp a Core i5 adja. A Core i7 extra teljesítményét csak kevés program képes kihasználni, és ezek egyike sem játék.

AMD
FX-8320

38.200 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4440 43.800 Ft

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFRISSÍTÉS

Sziasztok!
Előrebocsátom, hogy régi lapforgatótok vagyok, és ezúton is szeretném megköszönni azt a sok kellemes percet, amelyet a különböző cikkek és rovatok olvasása során okoztatok/okoztok és remélhetőleg még jó sokáig okozni fogtok!

Szóval a tárgy: gépfrissítést szeretnék az alábbi kb. két éves konfigon (húzásmentes), de nem picit kavarodtam meg a nagy újdonságok sűrű mezejében (mondhatnám, hogy a vasorrú bába előadása a mágnesasztalon egy nagyon gyenge amatőr produkció az enyémhez képest).

Jelenlegi konfig:

- ASRock 890FX Deluxe4
- AMD Phenom II X6 1090T + spec hűtő (ha jól emlékszem, egy Noctua van rajta)
- Sapphire Radeon HD 6950 2GB
- 4 x Kingmax 2GB 1333MHz
- Corsair TX650 táp
- HDD: 1 Kingston SSD, 2 HDD

Újként a következőket néztem ki:

- ASRock 970 Extreme4 vagy ASRock 990FX Extreme3
- AMD FX 8350 + Corsair Hydro Series H100i vagy Corsair Hydro Series H110
- Sapphire Radeon R9 280X

Felhasználás főleg játékok terén, azon belül is inkább FPS vonalon (WoT (tudom, ez nem ide illik), BF4, WD, AC stb.), bár a stratégia sincs megvetve (CoH, RUSE stb.). Fő pont, hogy a rendszer ne legyen se CPU-, se GPU limites, illetve hogy a következő mondjuk két évben ne kelljen nagyon hozzányúlni (természetesen itt nem porcicátlanításra gondolok).

Íme a számomra kérdéses pontok: szükséges-e egyáltalán procit, ill. alaplapot cserélni ahhoz, hogy jobb teljesítményt érhessek el? A kérdés azért érdekes, mert nem látom az új és a jelenlegi közötti különbséget a befektetendő összeg arányában (bár a szemem már nem a régi...) Ha szükséges, akkor milyen kombóval tudnék jelentős és költséghatékony eredményt elérni?Az R9 280X szériából melyik verzió lenne a legjobb választás, hogy ne legyen difi a CPU és GPU terhelhetősége között? Érdemes esetleg még feljebb menni, és a 290-esek (akár X-esek) között is nézelődni? Szívem szerint maradnék a Sapphire vonalon, mert eddig ezekkel jó tapasztalataim vannak.

Ha esetleg van más szempont is, amit meg kellene vizsgálni, és tanácsot is tudtok benne adni, akkor azt nagyon szívesen venném.
Köszönöm a segítségeteket előre is!

További sikeres munkát!
Üdv: TINFERN

Kedves Tinfern!

Én ehhez a géphez még nem igazán nyúlnék hozzá, bár elképzelhető, hogy van olyan beállítás, amellyel most is processzorlimites helyzet áll elő a jelenlegi konfigurációd esetében. Nem tudom, milyen felbontáson játszol, de ha maximum 1920x1080-ban, akkor én nem látom még értelmét lecserélni azt a 6950-es Radeont, hiszen az új, erősebb VGA-val 100%, hogy CPU-limites lesz az összeállítás, ha pedig azt is cserélni szeretnéd (mellyel kapcsolatban én inkább egy négymagos Intel Core i5-öt ajánlok, mint egy AMD FX-et), az megint egy jó párezer forint. Ha mindenáron szeretnél egy kicsit frissíteni, akkor én két lépésben csinálnám. Először az alaplap-processzor kombót cserélném ki valami erősebbre (és hidd el, itt már nem az AMD vonalat kellene favorizálni sajnos/nem sajnos), megfigyelném, történt-e észrevehető javulás a játékok sebessége alatt, és csak ezután gondolkodnék a VGA-cserében. Azért is javaslom ezt a megközelítést, mert egy, a mostaninál jóval erősebb VGA-hoz mindenképpen processzort kell cserélned, így érdemes azzal kezdeni, mert lehet, hogy önmagában egy platformváltás is kielégítő változást eredményez számodra.

NYÁRI GÉPFEJLESZTÉS

Sziasztok!
Nyáron szeretném kicsit fejleszteni a gépemet, hogy megfeleljen az elkövetkező pár évben. Jelenleg ez a konfig:

- CPU: Intel Core i5-2400 CPU @ 3.10GHz
- Videokártya: MSI NVIDIA GeForce GTX 550 Ti CYCLONE II OC 1GB GDDR5 RAM
- Alaplap: Gigabyte GA-H67MA-USB3-B3
- Memória: 8 GB Kingston HyperX 1600 MHz CL9
- SSD: Samsung 840S 120 GB SSD
- HDD: Samsung SATA II HDD 250 GB (2 db), Samsung SATA II HDD 160 GB, Samsung SATA II HDD 1 TB
- Ház: Cooler Master RC-331-KKN1-GP Elite Black
- Táp: Forton FSP BLUESTORM 500W
- Optikai meghajtó: LG GH-20NS10RBB DVD-író fekete SATA OEM
- Monitor: LG Flatron L1918S

Szerintetek mit érdemes cserélni? Annyit hozzáteszek, hogy főleg Intel / Nvidia vonalon megyek, de procinál hajlandó lennék váltásra (ha olcsóbban van erősebb). Esetleg erősebb laptopok közül melyiket ajánlanátok? Üdv: FAUST

Kedves Gábor!

Lehet, hogy meglepő lesz, amit most írok, de én még nem cserélném le azt a jó "öreg" Sandy Bridge architektúrára épülő négymagos processzort. Jómagam is egy hasonló példányt használok, és nem éreztem még annyira kevésnek az erejét, hogy egy kisebb vagyont kidobjak az ablakon a cseréje miatt (igaz, én ezt nem tudnám annyira könnyen megtenni, mint te, de ez más kérdés). Játékok szempontjából a gyenge pontot egyértelműen a videokártya jelenti (már most is), így én beérném ennek cseréjével, máshoz nem nyúlnék, ha a teljesítményen kívül elégedett vagy a számítógépeddel. Nem írtad, mennyi pénzt áldoznál a felújításra, de a GTX 550 Ti egykori árából kiindulva gondolom, valahol 40 ezer forint körül lehet a határ. Ennyiért én egy GeForce GTX 750Ti-t vennék, játékok alatt nagyjából dupla akkora sebességre képes, mint a mostani videokártyád, persze ez függ a beállításoktól is. Ha ez a sebességnövekedés kevés, vagy belefér a költségvetésbe drágább VGA is, akkor házon belül a GTX 760-ra érdemes rástartolni.

Ami az erősebb notebookokat illeti, az egyik legjobb ár/értékű masina a Lenovo IdeaPad Y510p, amelyben kiszereléstől függően egy vagy két GeForce GT 750M videokártya található, de még a kétkártyás (SLI-s) verzió teljesítménye se haladja meg érezhetően a mostani géped sebességét, cserébe közel 300 ezer forintba kerül egy ilyen laptop, és számolni kell olyan kellemetlenségekkel egy asztali géppel szemben, mint a nehezebben és drágábban cserélhető billentyűzet, a magasabb zajszint, illetve a szó szerint kézzel fogható melegedés..

LEAGUE OF LEGENDS SEBESSÉGPROBLÉMA

Helló!
Bocsánat a zavarásért, de a segítségedre van szükségem. Problémám a játék- és a hardver mentőöv közé esik, de erre az e-mail címre írok. Nagy LoL player vagyok, és utálom, hogy 20-30 fps-em van, és laggolok, mint a rettenet. Leírom a gépem szerkentyűit, és arra szeretnélek kérni, hogy mondj véleményt, esetleg adj tanácsot abban, hogy miképp lehetne elérni a 60-as fps-t.

- Processzor: Intel Pentium 4 CPU 3.20 GHz
- RAM: 4 GB
- Videokártya: AMD Radeon HD 6670

Előre is köszönöm a válaszodat: BENCE

Kedves Bence!

Bár finoman fogalmazva sem vagyok otthon a League of Legends világában, viszont az biztos, hogy a hivatalos ajánlás alapján a processzorod lesz a szűk keresztmetszet. A probléma az, hogyha valóban egy Pentium 4 alapú CPU-val rendelkezel, és nem csak a program ismeri fel annak, akkor a gépfejlesztésnél nemcsak ezt, hanem az alaplapot és a memória(ka)t is ki kell majd cserélned. Ez semmiképpen nem egy olcsón megúszható mulatság, hiszen az új alkatrészek (alaplap, kétmagos processzor, 4 GB DDR3 memória) a legóvatosabb becslésem szerint is legalább 40-45 ezer forintba kerülnek, a régieket pedig ennek töredékéért tudod csak eladni, bár a 4 GB (gondolom, DDR2 típusú) memória már önmagában ér vagy 6-7 ezer forintot a használtpiacon. Nem ismerem a játékot, de esetleg kísérletezhetsz a különböző grafikai opciók állítgatásával, hátha valamelyik tehermentesíti a processzort egy kicsit.

PS3 VÁSÁRLÁS ELŐTTI KÉRDÉSEK

Kedves Patrik!
Mostanában szeretnék venni egy PS3 konzolt, és ha jól tudom, neked is ilyened van, úgyhogy ha segítenél, lenne pár kérdésem. Mivel nincsen még 720p-s tévém se, ezért úgy döntöttem, hogy monitoron (LG 22EN33S-B) játszanék rajta. Láttam, hogy átalakítókkal meg lehet oldani, te mit mondasz, milyet kellene venni?

Aztán, mivel a monitorom nem hangszórós, ezért kellene hozzá valamilyen audiokábel, ha tudnál ajánlani, akkor megköszönném.

Továbbá: szerinted a 40 GB-os PS3-ra kb. hány játékot lehet telepíteni, mert úgy tudom, PS3-on installálni kell a játékokat.

+1 kérdés: esetleg játékokat tudnál ajánlani rá?

Válaszodat előre is köszönöm, és remélem, hogy tudsz segíteni.

Hű olvasótok: SZERGEJ

Kedves Szergej!

Bár nem tudom, honnan származik az infó, de valóban PS3 tulajdonos vagyok (immárom a harmadik gépemet fogyasztom, mert amikor nincs időm játszani vele huzamosabb ideig, akkor inkább eladom őket mindig) nagyjából hat éve. Elöljáróban annyit szeretnék mondani, hogy nem fogod megbánni a döntésedet, ebben egészen biztos vagyok, és hidd el, nem az elfogultság beszél most belőlem, hanem a tapasztalat. Manapság egy jó állapotban lévő használt PS3 30-35 ezer forint körül megvásárolható, és tekintettel arra, hogy sosem kell majd fejlesztened, a figyelmedet a használt játékok piacára fordíthatod és csereberélhetsz, illetve vásárolhatsz, ameddig kedved tartja – nagyon olcsón megtalálhatsz már top címeket a különböző fórumokon, de akár konzolboltokban is. Utóbbiban tudod egyébként megvásárolni azt az AV Multi Out kábelt is, amely úgy emlékszem, alapból jár a gépekhez, és amellyel a kimenő video- és audiojelet szét tudod bontani, hiszen sima RCA a másik vége. Ez lehetővé teszi, hogy csak a hang részt használd fel belőle, míg mondjuk a videojelet HDMI-n továbbítsd – ezt a menürendszerben egyszerűen be tudod állítani a konzolon. Hacsak nem olyan hangfal- vagy hangrendszered van, amely bemenetként elfogad klasszikus RCA jelet, akkor ezt előbb át kell alakítanod jackre, amelyhez kell majd egy plusz RCA-jack átalakító kábel. Lehet, hogy ez így olvasva bonyolultnak tűnik, a valóságban szerencsére nem az. Így könnyedén megoldható, hogy a videojelet HDMI-n keresztül a monitor, az audiojelet pedig AV Multi out-RCA-jack kábeldzsumbujon keresztül egy akármilyen rendszer kapja.

Ami a 40 GB-os PS3-mat illeti, volt ilyenem is, olyannyira, hogy ez volt az első PS3-mom, nem sokkal azután vettem, hogy megjelent. Nem mindegyik játék akar több GB-ot telepíteni a merevlemezre, van, amelyik közvetlenül a Blu-Ray korongról pufferel, de ezek a ritkábbak, az tény. A 40 GB-ból egyébként nagyjából bő 30 az, amely szabadon marad, erre címtől függően olyan 4-16 játékot tudsz feltelepíteni, de számolnod kell azzal, hogy nyilván le fogsz tölteni videókat, sőt, demókat, utóbbiak is azért foglalnak helyet rendesen (400-1600 MB per darab), és duplán kell nekik átmenetileg a hely, ugyanis letöltés után a rendszernek még ki kell csomagolnia a pakkot. Jó hír, hogy bármelyik klasszikus, FAT (vastag) név alatt futó PS3-ban könnyedén ki tudod cserélni a merevlemezt bármilyen SATA csatlakozós példányra, így akár 1 TB-osat is tehetsz bele, ha kedved tartja, pár csavar kitekerése után – a neten rengeteg leírást és videót találsz a témában. A 40 GB-os konzolokat érintette egy hiba, amely a Blu-Ray meghajtóhoz kapcsolódik. A spórolás miatt nem ugyanazt az optikai egységet kapták meg, mint a drágább változatok (korábban 60, később 80, illetve 120 GB-os társaik), így idő előtt képesek voltak tönkremenni, amely abban merül ki, hogy nagyon nehezen vagy egyáltalán nem tudták olvasni többet a lemezeket. A Blu-Ray meghajtót nekem is cserélni kellett, ezt évekkel ezelőtt 15 ezer forint körüli áron végezték el a szervizekben, csodálkoznék, ha azóta drasztikusan olcsóbb lenne ez a mutatvány. Érdemes tehát rákérdezni az eladónál vásárlás előtt, hogy cserélte-e a meghajtót (a már cserélt meghajtókat nem érinti a hiba, tehát nem ugyanolyan gyenge minőségűre cserélik a szervizek).

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Játékok közül hosszan lehetne sorolni, mi az, amit feltétlenül próbálj ki, főleg, hogy nyolc év terméséről beszélünk. Nem tudom, milyen stílusokat kedvelsz, a csak konzolon, illetve csak PS3-mon megjelent programok közül egyértelműen kötelező az Uncharted trilógia, a The Last of Us, a Ratchet and Clank: Tools of Destruction, a Ratchet and Clank: Crack in Time, a God of War összes része (az első kettő eredetileg PS2-re jelent meg, némileg felújított grafikával kiadták utólag PS3-ra, a harmadik epizód már PS3 only), a Little Big Planet mindkét része, a Motorstormok, a Resistance összes része, a Killzone 2-3, a Heavy Rain, a Dark Souls I-II, a GTA V, a Devil May Cry 4, a Darksiders első része, és még hosszan sorolhatnám...

VGA VÁSÁRLÁS

Kedves Patrik!
Karácsonyra megkaptam a legelső számítógépemet. Ennek a videokártyáját szeretném kicserélni.

Gépem adatai:

- CPU: AMD A6-3650 APU with Radeon HD Graphics
- RAM: 4 GB
- VGA: AMD Radeon HD 6530D (integrált)

Az új kártyát a Titanfallra használnám, de szóba jöhet más játék is. A keret az 25-30 ezer Ft. Ennél többet nem szeretnék rákölteni. Azért fordultam hozzátok, mert nem tudom, hogy milyet érdemes venni, és mivel nem nagyon értek a gépekhez, ezért nem tudom, hogy milyen az alaplapom, és hogy ezt hogyan tudnám megnézni.

Előre is köszönöm a választ!
Hű olvasótok: EDY

Kedves Edy!

Nem nagyon kell megnézned, milyen alaplapod van, ugyanis biztos, hogy PCI-Express csatlakozóval rendelkezik, így bármelyik ma kapható videokártyát bele tudod tenni fizikailag. A jelenlegi videokártyád integrált, amely azt jelenti, hogy a processzorban található, így azt nem tudod kicserélni (legfeljebb, ha processzort cserélsz), viszont, ha az előbb említett PCI-Express bővítőhelyre teszel egy dedikált (külön megvásárolható) videokártyát, akkor játékok alatt a rendszer már biztosan azt fogja használni. A 25-30 ezer forintos kategóriában az AMD Radeon R7 260X, illetve az NVIDIA GeForce GTX 750 az ajánlott videokártyák.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Örömmel jelentem, hogy a DayZ-s játékóráim száma átlépte a 200-at (erről bővebben a levelek között), ennek ellenére mégis elkészült a májusi PC Guru, sőt, még a Levrovot sem kellett kiszerveznem indiai bériró munkásoknak. Ezek után kétségtelen, hogy esélyes vagyok a hónap dolgozója címre, vagy ha más nem, akkor lehet, hogy a Hónap Levele díjat kiosztom magamnak. Na jó, ehhez legalább egy levelet írnom kellett volna magamnak, de erre már tényleg nem volt érkezésem. Hatalmas mázli, hogy velem ellentétben ti szakítottatok időt erre is, úgyhogy volt miből csemegézni.

KITŐL JÖTT AZ ÖTLET?

Sziasztok Gurusok!

Még 2013. 01. 04-én írtam egy levelet a 2K-nak, hogy a Civilizationhöz milyen kiegészítő jöhetne. Megírtam nekik az ötletet. Akkoriban extrém béna angoltudásom volt, tekintsetek el ettől. A levelet csatoltam, csak úgy bizonyítékképpen. Ha több bizonyíték kell, akkor több képet csinálok. Ezen ne múljék.

A PGO-s Civilization: Beyond Earth szivárgás híretek kapcsán jutott eszembe a levelem. Őszintén? Örülök, hogy megvalósítják az ötletemet, és örülök, hogy a játékkészítők, legalábbis a Firaxis és a 2K nyitott a játékosok, emberek felé, hajlandók megvalósítani az emberek ötleteit. Van még sok ilyen a tarsolyomban.

Gondoltam jó cikk lehet belőle, ezért megírom nektek.

Üdv, egyik olvasótok:

PATRIK

Az a helyzet Patrik, hogy bár magunk is szeretjük a konspirációkat, ebből sajnos nem tudnánk egy jó kis cikket rittyenteni, méghozzá két okból, amit egy kicsit részletesebben is kifejtek neked:

1.) A képen, amit küldtél az látható, hogy a leveledet a http://support.2k.com oldalon keresztül küldted el. Na mármost nem akarlak letörni, de a 2K kiadóóriás ezt az oldalt azért tartja fenn, hogy a kiadott játékaival kapcsolatos problémákat minél hatékonyabban kezelni tudja. Az szinte biztos, hogy a leveledet olvasta valaki (mert kötelező nekik), de az is, hogy ez az illető ezt követően többet nem foglalkozott vele, ugyanis ezen az oldalon a terméktámogatással kapcsolatos dolgok zajlanak, tehát a postafiók másik végén ülő emberkék (akik még csak nem is fejlesztők, és a játékkészítéshez sincs sok közük) feladata az, hogy telepítési problémákat, hiányzó és rossz kódokat és egyéb problémákkal kapcsolatos ügyeket kezeljenek (naponta akár több százat is), és ha a leveled nem ezzel a témával kapcsolatos, akkor több mint valószínű, hogy megy a kukába. A lényeg, hogy az ötletedet valószínűleg egyetlen olyan ember sem látta, akinek akár csak hangyányi köze is lenne bármely Civilization-játék fejlesztéséhez...

2.) A másik dolog, ami miatt a felvetésed (miszerint a fejlesztők a te ötletedet valósítják meg) nem állja meg a helyét, hogy az űrben játszódó Civilization ötlete egyáltalán nem új, annyira nem, hogy már 15 éves, és nem más állt elő vele, mint a Civilization játékok atyja, Sid Meier. Az 1999-ben megjelent program neve Alpha Centauri, és ugyanolyan 4X stratégia, mint a Civilization, azzal a nagy különbséggel, hogy ez nem a földön, hanem az űrben játszódik. Persze ezek után joggal kérdezhetnéd, hogy miért nem egy Alpha Centauri II készül a Civilization: Beyond helyett? Nos, erre is van válasz: a 2K és a fejlesztő Firaxis nem rendelkezik a játék jogaival, azok ugyanis az Electronic Artsnál vannak. Ezek után a srácok és lányok nyilván jobbnak látták, ha az elképesztően sikeres Civilization franchise keretén belül helyezik újra az űrbe a játékmenetet.

Persze azért ne csüggedj, a levelednek köszönhetően bekerültél a Levrovba, és hát ez sem sikerül ám mindenkinek.

HAVI DAYZ ADAG

Szia Bate!

Nemrég megvettem egy remek játékot, ami a DayZ volt. Sok videót néztem róla, a legtöbbet tőled, és már megvétel előtt nagyon jónak tűnt. Amikor feltelepítettem, addig játszottam, amíg az első karakteremnek körülbelül egy órán belül ki nem tört a lába. Ezután sok karakterem meghalt, de azért volt pár, aki már elég jó cuccokat szerzett. Amikor márciusban elolvastam a DayZ rovatot, az nagyon sokat segített, hogy hogyan kell felfejleszteni a karakteremet. A térképért meg külön köszönet. Már elég sok órám van a játékban, de sokat segítenek ezek a rovatok, és a DayZ naplók **(ha esetleg valaki nem tudná, miről van szó, az pötyögje be ezt a linket a böngészőjébe: http://bit.ly/dayz-youtube)**. Remélem sokáig marad a DayZ rovat a Guruban, és már nagyon várom hogy egyszer a DayZ teljes játék legyen.

DÁVID

Valahogy éreztem, hogy a „DayZ-t teljes játéknak" témakör még egyáltalán nem merült ki, de ezzel kapcsolatban már kifejtettem a nézeteimet a legutóbbi számban, szóval tessék szépen visszalapozni a kérdés részletesebb kifejtéséért (és a makacs tényekért). Magával a játékkal persze bármikor szívesen foglalkozom (még itt a Levrov hasábjain is), hiszen mikor ezeket a sorokat pötyögöm, már 207 órám van a programban (ebből 150-et pedig tuti futással töltöttem), és még mindig nem unom a túlélést, még annak ellenére sem, hogy már legalább 50-60 karakterem elhalálozott az első betöltés óta. A játék rám gyakorolt különleges hatását egyébként mi sem mutatja jobban, hogy életemben először ezen játék kapcsán készítettem kommentált videót a saját YouTube csatornámra (ez amúgy teljesen más műfaj, mint egy videoteszt), aztán annyira belejöttem a dologba, hogy mostanra sorozat kerekedett a dologból, ami immáron már több mint húsz résznél tart.

Az újságra és a DayZ rovatra visszatérve: a Bohemia Interactive játéka ugyebár még csak alfaverzióban létezik, tehát lényegében havonta kerülnek bele új dolgok, ráadásul a végleges verzió megjelenése csak valamikor 2015-ben várható, így egy darabig még biztos foglalkozunk majd a játékkal, a várható újdonságokkal és minden más érdekességgel is. Éppen ezért indítottunk külön rovatot neki, mert a játék hazánkban is hihetetlenül népszerű, másrészt a folyamatos változásnak köszönhetően mindig lehet írni róla.

KÉRDÉS ÉS ÖTLET

Hello PC Guru!

Van egy ötletem és egy kérdésem!

Kérdés: Mi szerint szoktad kiválasztani a hónap levelét? Már sokszor gondolkoztam rajta, de még nem igazán sikerült rájönnöm.

Ötlet: Ugyebár minden hónapban jönnek ki új játékok, és én azt gondoltam, hogy mi lenne akkor, ha nemcsak a PC Guru írná le a véleményét a játékokról, hanem az olvasók is, és a legjobbakat beraknátok a magazinba? Ennek az lenne a címe, hogy olvasók véleménye, és a játékteszt után egy külön oldalon szerepelne ez. Mit szólnál hozzá?

SÜSÜ

A kérdésre szerintem már válaszoltam, de hát ismétlés a tudás anyja, lássuk újra: nincs pontos metodika arra, hogy miképp választom ki a hónap levelét. Szeretem, ha valaki energiát fektet a levelébe (mondjuk megírja helyesen, és nem nekem kell magyarra fordítanom a kapott e-mailt), ha valami különlegeset oszt meg velünk (akár sztorit, rajzot, vagy fényképet), vagy ha hájjal kenegetett minket, és megírja, hogy mennyire szuper a PC Guru, és hogy én vagyok a legjobb fej az egész földgolyón. Viccet félretéve, az utóbbi eset nem vezet automatikusan a Hónap Levele dobozba, sőt, csalhatatlan szuperérzékkel szűröm ki azokat a dicsérő leveleket, amik csak azért születtek, hogy „Hónap Levele" váljék belőlük!

Ami az ötletedet illeti, én nem igazán tartom megvalósíthatónak, méghozzá három okból. Egyrészt az olvasók nagy része azért fizet nem kevés pénzt havonta a magazinért, mert a mi véleményünkre kíváncsiak, és nem feltétlenül az olvasókéra. Másrészt a 100/116 oldalas tartalom így is nagyon szűkös néha, és az olvasói „tesztek" csak még több helyet vennének el az amúgy is centire beosztott tartalomból. Végezetül nem nagyon látom, hogy lehetne azt megvalósítani, hogy kiosszuk a játékokat az olvasóknak, ők játszanak vele, megírják a véleményüket, aztán az még időben be is kerüljön a magazinba. Szóval ez szinte biztos, hogy soha nem fog megvalósulni.

De gond nincs, erre találták fel az internetet, ott a PGO, minden tesztünk felkerül idővel (általában kéthónapos csúszással), ott mindenki leírhatja a saját véleményét, a többiek pedig elolvashatják. Ne mondjátok, hogy nincs tuti megoldásom MINDENRE!

AZ ALKOHOL AKKOR IS ROSSZ, HÁT MONDOM!

Üdv PC Guru!

Már régóta terveztem, hogy írok a levrovba, de eddig még nem került rá sor. Viszont az áprilisi levrov „Az alkohol rossz" című levele olyan kellemes nosztalgiát ébresztett bennem, hogy úgy döntöttem, ez lesz az az alkalom, hogy billentyűzetet ragadok. Még 98-ban történt... Akkor szereztem be egy akkor full extrásnak számító Sound Blaster AWE64-es kártyát, és ennek örömére úgy döntöttünk, hogy a haverom zenekarának készítünk egy demo CD-t. Úgy gondoltuk, hogy live anyag lesz, így egyik este, ahol játszottunk, lepakoltuk a gépemet a Western kocsmába, rákötöttünk a keverőre, és hadd szóljon. Akkoriban még nem voltak több száz gigás winchesterek, úgyhogy minden számot külön mentettem le, és egy kicsit a dobos felé kellett fordítani a monitort, hogy lássa, mikor kezdheti a következő számot, mert a 4-5 perces WAV fájlok mentése komoly megerőltetést okozott a gépnek. Na, a felvétel közben egyszer csak látom, hogy az egyik táncoló párocska véletlenül meglöki az asztalt, feldől a boroskóla (itt is...), és – mivel az asztal is ilyen westernjellegű volt, lazán összetákolt deszkákból – szépen csorog végig a gépem oldalán az asztal alatt...

Akkor kicsit megijedtem, de szerencsére az én gépemnek nem lett semmi baja (a foltot leszámítva). Ez nem is az első folt volt a gépen, még a fősuli alatt egyszer egy igazán remek zacskós gulyáslevest sikerült kifuttatni, és az edényt a villanyrezsóról lekapva pont a gépen elhelyezni... az is lazán végigfolyt, remek mintát égetve bele a gépházba – egy fehéres-szürkés színű kör, mellette pedig egy amorf vöröses minta.

Míg ezt a történetet végiggondoltam, és leírtam, eszembe jutottak az akkori gépem paraméterei: P-133-as processzor, 8 MB RAM, 4 MB-os TSENG ET 6000-es videokártya, SB AWE 64, 1,7 GB winchester (amiből arra az alkalomra még egyet is belepakoltunk, hogy legyen tárhely...). Hihetetlen, mennyit fejlődött azóta a technika. Ma már a legócskább gép is ennek a többszörösét tudja.

Szegény, öreg, sokat harcolt gépházam, sokat kibírt velem. És ennek egyik oka, hogy nem volt nyitott! Ugyanis a Levrovban írt következtetés (az alkohol rossz) alapvetően téves, hiszen nem az alkohol okozta a fő problémát, hanem a nyitott ház. Egy zárt házú gépnek ez jó esetben meg sem kottyan! Fentiekből azért egy dologra teljesen biztosan következtethettek: ritka vén vagyok már. És mégis játszom, és olvasom a PC Guru-t! Remélem, ez sokáig (lehetőleg örökre) így marad!

HERRVOROS

Egyrészt abszolút részvétem a korod, másrészt a gépházad miatt, utóbbit kiváltképp nem irigylem tőled. :) Másrészt, EMBER, én itt próbálom a helyes útra terelni az ifjúságot, te pedig szabotálod ezt az egészet ezzel a levéllel. Még hogy a nyitott ház, és nem az alkohol a hibás! Koholmány! Félretájékoztatás! Lázadás! Most azonnal fogj egy A4-es papírt, és írd le százszor, hogy: AZ ALKOHOL ROSSZ. A címünket megtalálod az impresszumban, oda várom a gyöngybetűkkel teleírt papírost. Van négy heted, én a helyedben már most nekilátnék...

Neked is van egy vörösboros sztorid? Vagy valami sokkal durvább? Akkor ne habozz, írj nekünk egy vicces/terjedelmes/őrjöngő levelet, méghozzá ide: levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE

Kedves PC Guru!

Márciusi számotokban csupa olyan dolog volt, ami tetszett. DayZ leírások és DayZ térkép, főoldalon Kenny? Na meg a játék, amit mellékeltetek! Én már nem vagyok híve a mai e-book, meg mindenféle online oldalak mellett a papírra nyomtatott tartalmaknak, de a ti újságotok mostani megvásárlása valamit beindított nálam... Nagy pozitívum volt, hogy milyen aprólékosan és részletgazdagon leírjátok a játékról a véleményeteket, és ezt olyan formában, mintha mondjuk egy gamer ülne le írni egy cikket arról, amivel több hónapja játszik, és nem az van, hogy elfogult, hanem éppen úgy közelíti meg, hogy az minden részére kitér az adott játéknak. Nem is beszélve a videotesztekről, amik nagyon sok információt megosztanak a nézővel és nem az van, hogy csak ki van töltve az a tíz perc valami baromsággal. Szóval nagyon pozitívat csalódtam bennetek, ha majd azok a piszkos anyagiak is úgy engedik, akkor beszerzek egy olyan előfizetést, ami mellé póló is jár, és a mellkasomon feszítve megyek be majd munkahelyre, hogy senki se feledje el, hogy a kézzel fogható magazinoknak még helyük van a piacon, és a Guru olyan tartalmat szolgáltat, amit magaddal vihetsz, és nem azt kell nézned, hogy mikor merül le az aksi, és hány oldalt tudok még elolvasni például tableten.

Edmond

Mielőtt bárki azt hinné, TÉNYLEG nem azért lett ez a hónap levele, mert már az első mondatban szerepel a DayZ (ráadásul kétszer), hanem azért, mert hatalmas örömmel tölt el, hogy sikerült valakit visszacsábítani a sötét oldalról, és ismét papíros újságot vett a kezébe!

Na de teljesen komolyra fordítva a szót, nincs nekem semmi bajom a tabletes magazinokkal, jómagam is rengeteg képregényt olvasok ilyen formában, ennek ellenére mégis nagyon jól esett, hogy Edmond bizalmat szavazott nekünk, és még tetszett is neki, amit nyújtottunk a márciusi szám keretében. Ezek után el sem tudom képzelni, hogy mekkora öröm lesz számára, hogy nem kell előfizetnie a pólóért, hiszen a Hónap Levele titulus mellé (többek között) egy ilyen ruhadarab is jár!

A Hónap Levele ezúttal egy PC Guru-s pólót, egy Majesty Anthologyt és egy Skylanders különszámot ért! Szeretnéd, ha júniusban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

AMERIKA KAPITÁNY: A TÉL KATONÁJA

ADATOK

RENDEZŐ
Anthony Russo, Joe Russo

SZEREPLŐK
Chris Evans, Scarlett Johansson, Samuel L. Jackson, Robert Redford, Anthony Mackie

HOSSZA
136 perc

[IRTA **KARABEKIAN**] Nagy meglepetésben lesz azoknak részük, akik úgy ülnek be a moziba, hogy egy megszokott marveles szuperhősfilmre készülnek. Az Amerika kapitány első fele ugyanis a legjobb értelemben vett kémdráma, azonban a rajongókat sem hagyja cserben, a második etapra visszaváltozik a már ismert minőségű szuperhősmozivá, annak minden epikus kellékét felvonultatva. Természetesen ismét a világot kell megmenteni egy háromfős csapattal, ráadásul egyikük (Sólyom) most szerepel először a nagyvásznon. Sajnos Natasha Romanoffra ezúttal a jó fenék szerepét osztotta a rendező, így Scarlett Johansson nem igazán tud kibontakozni, viszont Samuel L. Jackson ismét bebizonyítja, hogy még mindig jó színész, ha engedik, és Nick Fury ezúttal sokkal lényegesebb szerepet kap a korábbi nyúlfarknyi cameóknál. Kiderül továbbá az is, hogy a SHIELD-es városi terepjárók alapfelszereltsége miben különbözik egy átlagos modelltől, valamint – ahogy azt az előzetesből már sejteni lehetett – ezúttal három helicarriert csodálhatunk meg egyszerre. Mindent összevetve az Amerika kapitány második része úgy lépett túl az eddigi szuperhősös alkotások keretein, hogy bár megtartotta a műfaj sajátosságait, közben nagyot merített a kémtörténetekből is. A végeredmény magáért beszél, egy látványos és izgalmas filmet kapunk, amit bátran ajánlunk a Marvel-univerzumot egyáltalán nem ismerő nézőknek is.

A megszokott szuperhős mozinál jóval többet kapunk.

GURUMERLEG

Sajnos Scarlett Johanssont ezúttal csak biodíszletként használja a rendező.

A HOBBIT: SMAUG PUSZTASÁGA

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
2 DVD
2 Blu-ray
2 BD + 2 3DBD

ÁRA
DVD: 3.990 Ft
BD: 6.990 Ft
3DBD: 9.990 Ft

MEGJELENÉS
április 7.

[IRTA **BATE**] A tavaly decemberben bemutatkozott „A hobbit: Smaug pusztasága" április hetedike óta érhető el DVD és Blu-ray kiszerelésben, ráadásul hat különböző változatban, szóval igencsak észnél kell lenni, ha a megfelelő verziót szeretné megvásárolni az ember. Akik a DVD-s kiadásra vadásznak, azok könnyű helyzetben vannak, hiszen ebből a formátumból csak egy változat látott napvilágot, egy dupla lemezes kiadás, ami 3990 forintért szerezhető be az erre szakosodott üzletekben. Ha Blu-rayben utaztok, akkor viszont már érdemes résen lenni, ugyanis ebben a formátumban öt különböző kiadás várja az érdeklődőket. Egyrészt van a sima 2 BD-s változat 6990 Ft-ért, aztán a 3D-s verzió (2x2 lemezzel) 9990 Ft-ért, ezt követően jön a sima BD-s kiadás fémdobozban 8990 Ft-ért, továbbá a 3D-s lemezekhez készült egy változat lentikuláris borítóval (10.990 Ft), illetve egy fémdobozos kiadás (11.990 Ft) is. Habár a csomagolás tekintetében kifejezetten széles a választék, az extrák terén már egyáltalán nem ilyen rózsás a helyzet, ugyanis mindössze egy dokumentumfilm (Peter Jackson bemutatja a forgatást), egy werkfilm és egy Új-Zélandról szóló kisfilm került fel a második lemezre; vélhetően az igazán durva bónuszokat a nagy hármas csomagra tartogatják a kiadónál. Vigasztalásul azért azt még eláruljuk, hogy az extrák minden kiadás esetében magyar felirattal kerültek fel a lemezekre.

A gyűjtők örülhetnek, ugyanis a megszokottnál jóval bővebb kínálatból lehet válogatni.

GURUMERLEG

Az extrák felhozatala meglehetősen gyér ahhoz képest, hogy mekkora produkcióról van szó.

A LEVIATÁN FELÉBRED

JÖN A TÉVÉSOROZAT

Az itthon tavaly a Leviatán ébredése címmel megjelent Térség regénysorozat első kötetét a Syfy nézői hamarosan a képernyőn is élvezhetik, a csatorna ugyanis megrendelte a regény alapján készülő tíz epizódos első évadot. A remek sci-fi két szálon futó cselekményében Millero detektív kutat egy eltűnt lány után, az exkatona James Holden pedig egy rejtélyes támadás következtében a Canterbury jégszállító hajó kapitányi székében találja magát. Mi már nagyon várjuk!

VISZLÁT EXPANDED UNIVERSE

KUKÁZIK A DISNEY

Hivatalos a hír: a Disney-nél nem veszik figyelembe az új mozifilmek során a Star Wars Expanded Universe-t. Ezt Simon Kinberg erősítette meg, aki épp egy spin-off filmen dolgozik (hogy min, az még titok). A kiterjesztett univerzumhoz tartozik minden, ami nem a hat mozifilm: a játékok, a képregények és a könyvek, amelyek bár licenceltek, de nem (már) számítanak kanonikusnak. Hogy ez jó lesz-e vagy sem, azt az idő fogja eldönteni. Mindenesetre mi nem örülünk...

HÁROM ÚJ AVATAR FORGATÓKÖNYV

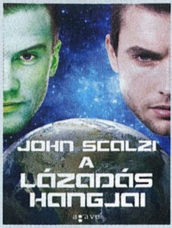
CAMERON NEM TUD LEÁLLNI

A Reddit felhasználóinak adott interjúban James Cameron elmondta, hogy párhuzamosan dolgozik az Avatar három folytatásán, a részek a tervek szerint egy időben készülnek el, és a rendező nagyjából hat hetet szán a befejezésre. A második rész forgatása idén ősszel kezdődik, a filmeket pedig 2016-tól 2018-ig tervezik bemutatni. Természetesen az első rész szereplőit viszontlátjuk, és Cameron nem zárta ki annak a lehetőségét sem, hogy Sigourney Weaverrel is találkozhatunk a vásznon.

JOHN SCALZI

A lázadás hangjai

regény • Agave



Végre magyarul is kézbe vehetjük a Vének háborúja sorozat eddig megjelent utolsó, ötödik kötetét. Ezúttal teljesen új szereplők viszik tovább a történetet, a B-csapat küldetéseit helyezi fókuszba a könyv. Ez a kompánia nem harctéri feladatok végrehajtására lett kiképezve, diplomáciában utaznak, amire a Gyarmati Szövetség szétesését megakadályozandó nagyobb szükség van, mint valaha. A lázadás hangjai május 13-át követően lesz elérhető a hazai könyvesboltokban.

CHARLES STROSS

Accelerando

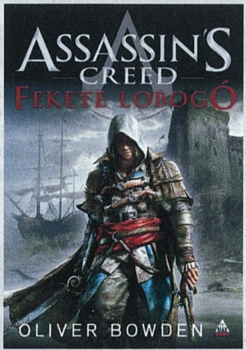
regény • Ad Astra Kiadó

Jó hír a magyar sci-fi rajongóknak, hogy ébredezik az Ad Astra kiadó, és két új könyvvel is jelentkeznek hamarosan. Az egyik Charles Stross legsikeresebb regénye, az Accelerando, ami a történetét tekintve ugyan a technológiai szingularitásról szól, de családi drámaként is megállja a helyét. Stross munkája nem mai darab, ám 2006-ban elnyerte a Locus-díjat, és a világ egyik legnépszerűbb transzhumanista regényeként tartják számon.

OLIVER BOWDEN

ASSASSIN'S CREED: FEKETE LOBOGÓ

Fumax Kiadó • 467 oldal • 3.790 Ft



[ÍRTA KARABEKIAN] A legújabb Assassin's Creeddel párhuzamosan megjelent az immáron hagyományos regényváltozat, ami végre magyarul is olvasható, ráadásul a kötet egy kicsit korábban veszi fel a fonalat, mint az alapjául szolgáló játék. A Fekete lobogóban megismerhetjük Edward Kenway kalózkodás előtti életét, és kiderül, hogy lett a Bristol környéki birkatenyésztő fiából korának egyik rettegett kalózkapitánya, illetve hogyan csöppen bele a templomosok és asszasszinok közötti évszázados harcba. A könyvet Oliver Bowden álnéven jegyző Arton Gill elsősorban történelmi témákat dolgozott fel eddig, életrajzok, regények kerültek ki a keze alól, így nem meglepő, hogy a könyvsorozat mind a hat kötetét ő írta. A kalózok életét bemutató részek olvasmányosak, szinte az orrunkban érezzük a sós tengeri levegő illatát, halljuk az ágyúk dörgését egy-egy tengeri ütközetben, és a történet hátteréként szolgáló időszak, továbbá a „privatérok" karibi térségbeli aranykora nagyon jól kirajzolódik előttünk, ahogy a regény fő szálát követjük. Sajnos itt-ott kicsit kiütközik, hogy a regény egy játék alapján íródott, a történet időnként megbicsaklik, és, mint amikor a lemezjátszó tűje ugrik egyet, úgy érezhetjük, valami kimaradt. Szintén hiányos a történet hátterében zajló titkos háború ismertetése, és bár végül kiderül a templomosok célja, illetve színre lépnek az asszasszinok is, ennek ellenére egy kissé összecsapottnak tűnik a befejezés. A Fekete lobogó tehát nem hibátlan, de még így is szórakoztató olvasmány, ha pedig játszottatok a játékkal, akkor nagyon sok plusz információhoz juthattok kedvenc orgyilkos kalózotok előéletéről, és az amúgy nagyon egyedi csataleírások könnyen meghozzák a kedvet egy (újabb) végigjátszáshoz.

FUTURE ISLANDS

SINGLES

4AD ➲ 10 szám

Bár már majdnem fél év eltelt ebből az esztendőből, még egy lemezt sem övezett akkora hype, mint a Future Islands új korongját, amely jobbára két dolognak köszönhető. Egy: piszkosul jó zenekarról van szó. Kettő: az a 4AD kapta fel őket, amelynél menőbb, népszerűbb és sikeresebb kiadó csak kevés van, és az sem elhanyagolható, hogy aki a 4AD-nek ír alá, az garantált helyet kap az esti talkshow-k záró zenerészében. A Future Islands és a 4AD az utóbbit pedig a csúcsra is járatta, mikor David Lettermannél előadták a Singles legjobb dalát, a Seasonst, méghozzá olyan elemi erővel és intenzitással, mintha maga Zuul szállta volna meg a mikrofont markoló Samuel T. Herringet, aki a konzervgyártáshoz és a halászathoz feltehetőleg annyira jól nem ért, mint az énekléshez. Ahhoz viszont nagyon, a Singles a new wave műfajának új klasszikusa, amin egymást váltogatják a zseniálisabbnál zseniálisabb tételek, és az alig tíz szám olyan gyorsan repül el, mint semmi más. De sebaj: addig kell nyomkodni a replay gombot, míg le nem törik!

EZEKET HALLGASD:
Seasons (Waiting on You) // A Dream of You and Me // Spirit

WARPAINT

WARPAINT

Rough Trade ➲ 12 szám

Egy doboló nőnél (szevasz, Meg White!) csak egy dögösebb dolog létezik a világon: egy csak nőből álló zenekar! Tudja ezt a világ, és a zenei világ krémje is, hiszen a Los Angelesben székelő banda első albumát maga John Frusciante, az RHCP egykori gitáristensége keverte, és a 2007-es kislemezükbe még az a Josh Klinghoffer is besegített, aki pont Frusciante helyére pattant be a felsőtestre húzható ruházat fogalmát nem ismerő RHCP-be. Sajnos, vagy épp szerencsére a Warpaintnek utóbbival nincs gondja, ahogy a zenéléssel sem. A saját magukról elnevezett második lemezük alapján még mindig kiválóan fel tudják csavarni a dream pop fájára a melankolikus, mégis energiával teli hippi szerzeményeiket, és még azt se rejtik véka alá, ha hibáznak, hiszen a lemez rögtön egy elrontott, majd újrakezdett dobintróval nyit, aztán a pörgés 12 dalon át meg sem áll, a pszichedelikus hullámvasutat csak időnként törve meg némi érzelmes, gyertyafényes önvallomással.

EZEKET HALLGASD:
Intro // Keep It Healthy // Teese

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **30.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SKYLANDERS MÁNIA

A lenti képen Bate Skylanders figuragyűjteménye látható, és nem azért raktuk be ezt a fotót, hogy dicsekedjünk vele, hanem azért, mert szeretnénk indítani egy játékot, amiben minden Skylanders-rajongót arra kérünk, hogy ossza meg velünk a gyűjteményét. Készítsetek egy (vagy akát több) fotót a kollekciótokról, és küldjétek el nekünk a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre. A képeket beküldők között nem csak egy gurus **Skylanders különszámot** fogunk kisorsolni, de más érdekes nyereményeket is. És ne feledjétek, hogy a mostani számunkban is olvashattok erről a különleges játékról, hiszen ősszel érkezik a sorozat következő epizódja, a **Skylanders: Trap Team**, amiről egy kétoldalas előzetest találtok a magazin 38. oldalán!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videoteszteinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

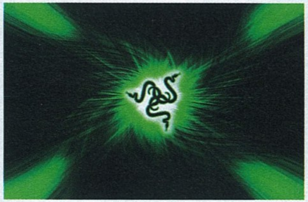
JÁTÉKVIDEÓK Előzetesek

Tavasszal sem kellett panaszkodnunk arra, hogy kevés videoelőzetes érkezett, számtalan trailerből válogathattunk a DVD-mellékletünkre. Megleshetitek, hogy miképp fog festeni a technológia az új Alien-játékban, hogy milyen lesz egy mérkőzés a Blood Bowl 2-ben, illetve rácsodálkozhattok az első hivatalos Project CARS előzetesre is, melynek láttán szem nem maradt szárazon. Felnőtt olvasóinknak ajánljuk a The Evil Within új előzetesének megtekintését is, persze kizárólag sötétben.

PC GURU LIVE Videotesztek

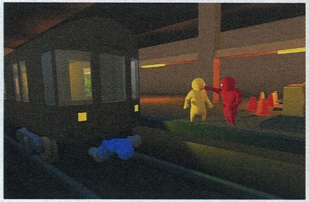
Áprilisban is sikerült videotesztet rögzítenünk, méghozzá két remek játékból, melyekbe több tucat órát öltünk csak és kizárólag azért, hogy a lehető legrészletesebb teszttel tudjunk előállni nektek. Az első játék, ami mellől képtelenek voltunk elszakadni a Dark Souls 2 volt, Chocho éjt nappallá téve kaszabolta benne az óriási ellenfeleket. Chris sem unatkozott, hiszen a The Elder Scrolls Online miatt több napra eltűnt, majd egy hatoldalas olvasnivalóval és egy videoteszttel tért vissza a halandók közé.

TURKÁLÓ Razer Game Booster



Felhasználói programokat rejtő Turkáló rovatunkat ismét felfrissítettük a legújabb verziószámú szoftverekkel, melyek közt egyaránt találhattok hasznos és ingyenes vírusirtó programokat, képnézegetőket, valamint friss videokártya-drivereket. Ebben a hónapban a Razer Game Booster nevű progira hívjuk fel a figyelmeteket, aminek segítségével oly módon optimalizálhatjátok rendszereteket, hogy az a lehető legideálisabb legyen játékok futtatásához.

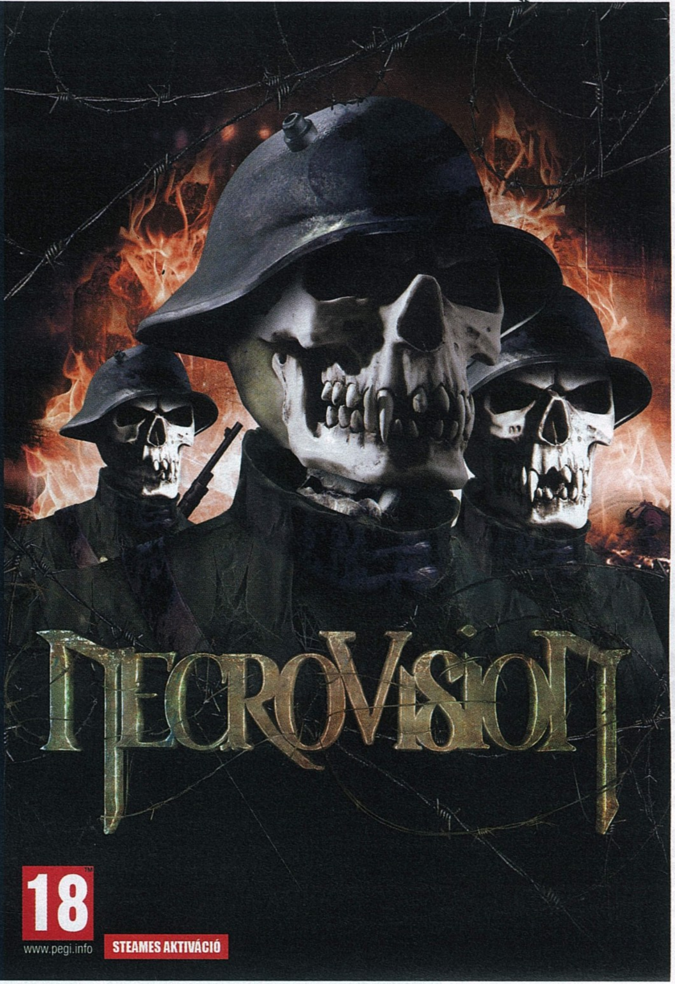
INGYENES JÁTÉK Gang Beasts



Májusi számunk DVD-mellékletére három ingyenes játékot tettünk fel a NecroVision mellé, melyek közül az első, a Gang Beasts ismerősen csenghet azok számára, akik figyelemmel követik „Ezzel játszunk" sorozatunkat a YouTube-on. A játék egy többszemélyes (akár nyolcan is játszható) verekedős program, amiben döbbenetes fizikai motor kapott helyet. Nemcsak egyszerűen üthetünk, hanem megragadhatjuk a másikat, felemelhetjük, és akár belevághatjuk a tereptárgyakba is!

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Dark Souls II • The Elder Scrolls Online

PC Guru DVD — NECROVISION — 2014/05



15 éves a Counter-Strike

PC GURU EXTRA Áprilisban az Elder Scrolls-sorozat tartotta az évfordulóját, júniusban viszont a Counter-Strike a soros. Az idő elképesztő tempóban repül, hiszen minden idők egyik legsikeresebb modja már a 15. évét tapossa, és a vitorlájába valóságos orkánt befogó Global Offensive-nek hála a CS még ma is megállíthatatlan!

The Evil Within

ELŐZETES Kifejezetten vegyes visszajelzéseket kapott az első próbaköre után az Evil Within, a legendás Mikami Sindzsi új horrorjátéka, így félve, de bemerészkedünk a rémségek barlangjába, hogy még az augusztusi megjelenés előtt kiderítsük, tényleg megszületik-e a műfaj új királya, vagy megint csalódnunk kell.

Wolfenstein: The New Order

TESZT Az első E3-as bemutató még mindenkinek csalódást okozott, azóta viszont mintha teljesen kicserélték volna a játékot: májusban visszatér a Wolfenstein-sorozat, hogy modernebb környezetben eredjen a második világháborút megnyerő gaz németek nyomába. Fegyverbe, katonák!

WATCH DOGS

Ha nem is egy lapra, de mindent egy játékra tesz fel a Ubisoft idén tavasszal. Május végén végre a boltokba kerül a Watch Dogs, így a júniusi számig keresztül-kasul bejárjuk a közeljövő Chicagóját, üldözve a bűnt és a kék- és fehér inges gazfickók seregét.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 12-ÉN

JELENIK MEG!

Keresd május 14-től az újságárusoknál!

TOVÁBBI TARTALOM
20 ÉVES AZ ELDER SCROLLS
VISSZATEKINTÜNK A DICSŐ MÚLTRA
SOUTH PARK TIPPEK
JÁTSZD ÚJRA, ÉS TALÁLJ MEG MINDENT!
VÍRUSIRTÓ
ESET SMART SECURITY 7 MINDENKINEK!
GURU ÁLOMPC
KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ
DOT-A-LAPOK
DOTA 2 FEJTÁGÍTÓ KEZDŐKNEK
DAYZ ROVAT
A LEGGYAKORIBB KÉRDÉSEK
2 VIDEOTESZT
TESO ÉS DARK SOULS II
12 TESZT
A LEGÚJABB JÁTÉKOK
13 ELŐZETES
A KÖZELJÖVŐ REMÉNYSÉGEI
WWW.PCGURU.HU